

GL!TCHY FRAMES

VIDEOJUEGOS · CINE · SERIES · CÓMICS · ANIME · COSPLAY

#05

JUNIO 2016



BLOOD & WINE



GRAN EXPANSIÓN DE THE WITCHER 3



GRAN JUEGO DEL MOMENTO DE BLIZZARD

OVERWATCH



MENÚ

+ QUAKE ■ UNCHARTED 4 ■ DOOM ■ FAR HARBOR ■ INDEPENDENCE DAY RESURGENCE ■ MATÍAS SAN JUAN ■ SECONDS ■ KABANERI +



Glitchy Frames es un proyecto independiente que reúne muchas personas haciendo lo que más les gusta. Nuestro objetivo es seguir creciendo principalmente gracias a tu difusión; compartiendo nuestro material ya nos estás dando una mano enorme y siempre vamos a estar agradecidos por eso. Naturalmente, llevar acabo un proyecto de tal magnitud consume mucho tiempo de trabajo y varios gastos. Para crecer más, estamos barajando participar en medios que apoyan a los artistas como Patreon o Ideame. No hay intención de ponerle un precio fijo a la revista, es digital y gratuita, pero si queremos tener más material, merchandising, glitches (?) y demás, podemos empezar. Por supuesto, nos gustaría leer sus opiniones e ideas, ya sea en las redes o en el correo, vamos a estar prestándoles atención. Depende de vos y de todos. Si estás interesado en aportar para esta publicación en particular podés participar mediante MercadoPago (pesos Argentina) e inmediatamente vamos a enviarte el PDF de la revista para descargar.

$25 ARS



$50 ARS



$75 ARS





Para publicitar en la revista contáctanos vía e-mail a
pr@glitchyframes.com



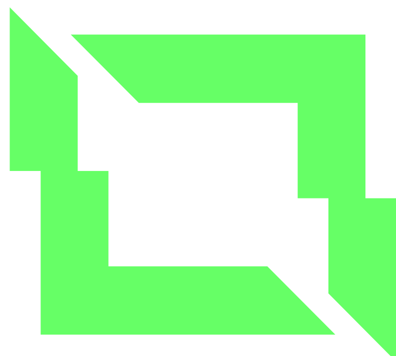
EDITORIAL

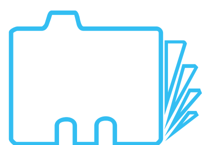
Texto Laura Petroff @monkeylibrium

No es secreto que muchos nos sentimos víctimas de las adaptaciones entre medios distintos. A veces porque admiramos mucho el trabajo original, a veces porque los involucrados en la nueva versión no nos convencen y otras porque MUERTE A LAS REMAKES, that's why. Es verdad que la trilogía del *Dark Knight* Nolan no es un comic y el juego *The Witcher* no es un libro. Sin embargo son grandes obras y ser adaptaciones no empeoró su calidad ni alteró su mensaje. Pucha, ¡hasta el anime se considera adaptación cuando está basado en un manga!

Es verdad que cuando una adaptación sale mal da mucha lástima, pero eso sucede con cualquier película mal lograda. Desconfiar de una remake ya anunciada como diferente al material original es totalmente válido, pero un mínimo de confianza le debemos a aquella obra que tanto queremos proteger.

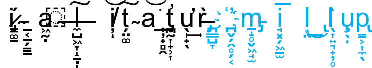
Con la adaptación de *Uncharted*, la remake de *Ghostbusters* y mucho del universo de Marvel en camino a la gran pantalla es hora de aceptar que nada de esto es nuestro. Por mucho que nos guste la obra original, no somos más que fans y desde esta posición no tenemos todo el poder. Sin embargo, las redes sociales y nuestras billeteras nos ponen, junto con nuestras opiniones, en el centro de su atención. La queja vacía es lo peor que podemos hacernos a nosotros mismos.





STAFF

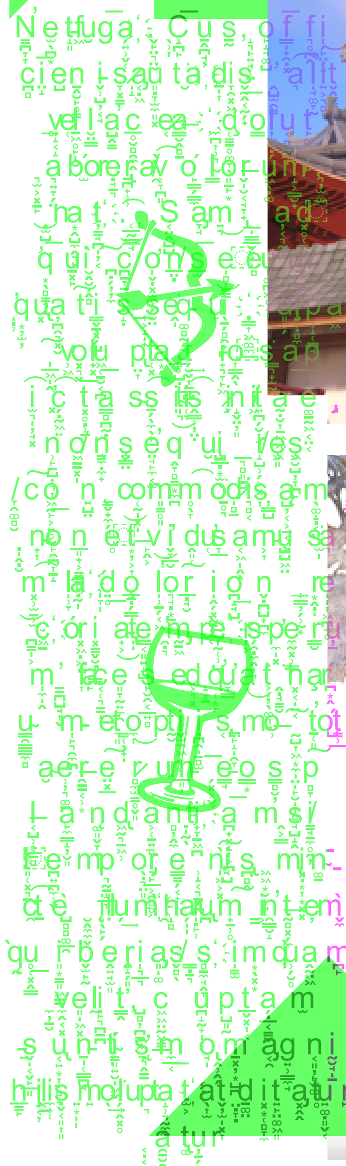
DIRECCIÓN & DISEÑO
Alejandro Anzoleaga @lale11
EDICIÓN Y CORRECIÓN
Natalí Toiw @natali_toiw
Laura Amarilla @heylauringui
ESCRIBEN EN ESTA EDICIÓN
Federico Coronel @Fedeguitar
Solowi Fawles @ilaleicSoloist
Federico Lo Giudice @okelfo
Matías Puga @ThatPBloke
Germán Perrotta @GerJP
Laura Petroff @monkeylibrium
Santi J. Ferrante @nerdycinephile
Maxi Baldo @MegawackyMax
Catalina Ecruteak @manatits
Brian Clark @iambrianclark



CONSULTAS
Ante consultas o para publicitar tu emprendimiento contáctanos vía e-mail a **PR@glitchyframes.com**

GL!TCHY FRAMES
◥ **Año 1 - Nº 5 - JUNIO 2016**
◥ **Distribución gratuita**

MENÚ







MENÚ

12

¿Por qué nos afecta tanto el **HYPE**? Teorizamos al respecto en esta nota



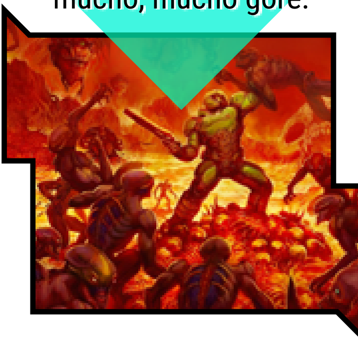
32

Analizamos la joyita de **Uncharted 4**, la última aventura de Nathan Drake



38

DOOM vuelve para explotar tu plataforma con metal y mucho, mucho gore.





De los creadores de *Attack on Titan*, llega **Kōtetsujō no Kabaneri**: steampunk+zombies

68



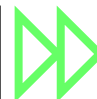
Entrevistamos a **Matías San Juan**, exponente actual de la historieta nacional

60



Anticipamos la próxima invasión alienígena, **Independence Day Resurgence**

52



6

Destacados

Lanzamientos Junio 2016

Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**

31/5
BONUS



THE WITCHER 3: BLOOD & WINE



ONE PIECE: BURNING BLOOD





MIRROR'S EDGE: CATALYST

Xbox One, PlayStation 4 y PC

La segunda parte del colorido juego de acción y plataformas en primera persona -creado por DICE y EA- actúa como precuela de Mirror's Edge. Esta vez nos plantean un mundo abierto en la ciudad de Glass, donde descubriremos detalles no conocidos de la vida de Faith, la protagonista del primer título que usa el entorno para superar cualquier desafío. Mucho más ambicioso y con un nivel de parkour y enfrentamientos cuerpo a cuerpo más avanzados, el juego introducirá importantes novedades.





MIGHTY NO. 9

Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4, PS Vita, Wii U, 3DS y PC

Juego de acción y plataformas del creador de Mega Man, Keiji Inafune y su estudio Comcept, concebido como el sucesor espiritual y "evolución" de aquel clásico y exitoso videojuego. Jugabilidad 2D, gráficos tridimensionales, combates contra jefes finales, muchas plataformas y un protagonista, Beck, el único robot inmune a un misterioso virus que afecta a todas las criaturas mecánicas del mundo. Beck cuenta con unos movimientos rush y unas habilidades llamadas Mighty Skills que podremos potenciar.

HYPE — NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)



LEGO STAR WARS: THE FORCE AWAKENS

28

Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4, PS Vita, Wii U, 3DS y PC.

La franquicia número uno de videojuegos de LEGO está de regreso y por primera vez en un videojuego basado en una sóla película de la saga Star Wars. "*LEGO Star Wars: El Despertar de la Fuerza*" promete ofrecer una experiencia única y épica con nuevo contenido de la historia del universo de Star Wars que explora los acontecimientos entre Return of the Jedi y The Force Awakens. ¿Preparado para acompañar a Rey, Finn, Han Solo y Chewbacca en la lucha contra la Primera Orden y Kylo Ren?



7 DAYS TO DIE

28

Port en Xbox One y PlayStation 4

Ambientado en un mundo post-apocalíptico invadido por zombies, 7 Days to Die es un juego de supervivencia de mundo abierto que combina mecánicas de shooter en primera persona con situaciones de terror y supervivencia, Tower Defense, y RPG ofreciendo funciones de combate, crafting, saqueo, minería y exploración. El título se encuentra disponible en PC desde fines del 2013 y ahora gracias a Telltale Publishing llegará por primera vez a consolas.



THE TECHNOMANCER

28

Xbox One, PlayStation 4 y PC

Desarrollado por Spiders, creadores de Bound By Flame, The Technomancer nos lleva a Marte, donde controlaremos a un mago-guerrero con habilidades únicas capaz de aprovechar los destructivos poderes eléctricos de sus implantes cibernéticos. Este RPG de acción cuenta con cuatro árboles de habilidades de combate diferentes centradas en tres estilos de lucha diferentes, así como los poderes eléctricos. En cuanto a la trama, cuenta con conversaciones dinámicas que juegan un papel importante en las misiones, con fuertes decisiones que alterarán drásticamente la historia.



— NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)



It's Free

PlayStation Plus y Games With Gold

Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**

GAMES WITH GOLD
Can you handle it?
142 achievements.
$94+ in free games.
June 1-30 $9.99 Free
June 16-July 15 $29.99 Free
June 1-15 $14.99 Free
June 16-30 $39.99 Free

¿CÓMO LOS CANJEO?

Suele pasar que uno no tenga espacio suficiente en el disco rígido para canjear los juegos gratuitos y así no perderlos una vez finalizado el mes, pero quizás no sabían que también existe otra alternativa además del Store de las consolas para canjear los juegos:

Xbox: En *Xbox.com* a través de ***este enlace*** y luego descargarlos desde el historial en la consola. O también con **Xbox One Smartglass**, la aplicación móvil cuenta con su propio store donde podemos canjear los juegos gratuitos sin necesidad de instalarlos.

PlayStation Network: En el Store web de PlayStation través de ***este enlace*** donde deben iniciar sesión con su cuenta de PSN, agregar los juegos al carrito y luego hacer checkout. Una vez hecho esto los juegos aparecerán en la biblioteca de su consola listos para instalar. O con **PlayStation App**, abriendo el store desde la aplicación móvil, disponible para iOS y Android, y seguiendo los mismos pasos como el Store web.

Tip: Estas variantes al store de la consola también sirven para aquellas personas que sean Xbox Gold o PS+ y todavía no hayan hecho el cambio a la nueva generación de consolas. De esta forma si algún día deciden hacer el cambio ya empezarán con varios juegos listos para descargar.

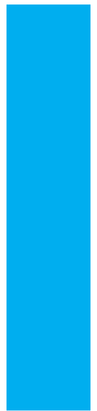
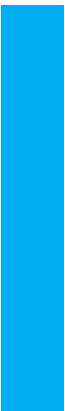
Microsoft ha anunciado los títulos para Xbox 360 y Xbox One que **todos los usuarios de Xbox Live con suscripción Gold podrán descargar de forma gratuita** durante el mes de junio. Nuevamente los dos títulos para Xbox 360 también serán compatibles con Xbox One.

Para **Xbox One** durante el mes de junio estará disponible *Goat Simulator* (desde el 1 al 30 de junio) ofreciendo una experiencia de última generación en la simulación de cabras, incluyendo marcadores online para comprar nuestra puntuación con el resto del mundo; seguido por el revolucionario MMO de carreras *The Crew* (desde el 16 de junio hasta el 15 de julio) llevándonos a un viaje salvaje a través de una masiva recreación de los Estados Unidos cargada con un sinfín de desafíos.

Por otra parte, en **Xbox 360** el primer título será el plataformero *Super Meat Boy* (desde el 1 al 15 de junio) que reconocido por su alta dificultad ofrece una desafiante experiencia con más de 300 niveles, seguido por *XCOM: Enemy Unknown* (desde el 16 hasta el 30) un juego de acción y estrategia sobre la última batalla de la humanidad en el cual tendremos que controlar el destino de la raza humana mediante la creación y gestión bases, investigando tecnologías alienígenas, planificando misiones de combate y dirigiendo a los soldados en acción.





Sony presentó los títulos que todos los usuarios de **PSN** (US) con suscripción activa de **PlayStation Plus** podrán descargar durante el mes de junio.

En primer lugar, para **PlayStation 4** llega *NBA 2K16*, ofreciendo la más auténtica experiencia de juego de la NBA hasta el día de hoy con nuevas funciones como el modo MyCareer escrito, dirigido y producido por el director de cine Spike Lee. El segundo juego para **PlayStation 4** será el premiado juego de exploración *Gone Home: Console Edition*, que además de contar la atrapante historia Kaitlin incluye más de 90 minutos de detrás de escenas, comentarios de los desarrolladores, actores y músicos que trabajaron en el juego.

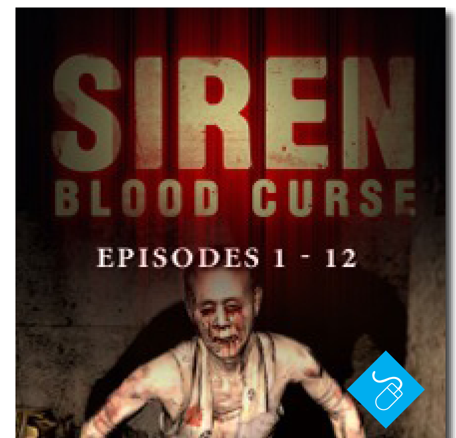
Por otra parte, en **PlayStation 3** llega *Echochrome* ofreciendo una desafiante experiencia puzzle basada en la perspectiva, y el survival horror desarrollado por *Siren: Blood Curse* que nos llevará a una intensa lucha por la supervivencia en el pueblo maldito de Hanuda.

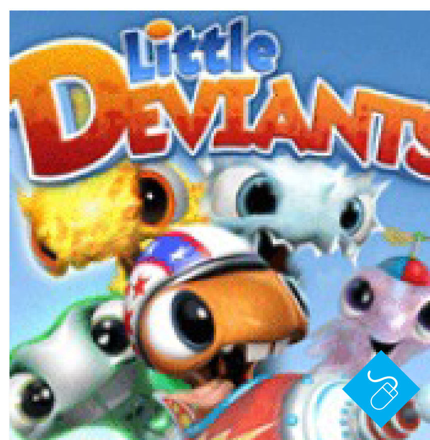
Por último en **PlayStation Vita** se encuentra *Little Deviants*, el colorido y loco título de minijuegos multiplayer que utilizan todas las funciones de la **Vita**, tales como su pantalla táctil, touchpad trasero, micrófono y mucho más. Mientras que el segundo título para **PS Vita** es *God of War: Chains of Olympus*, la precuela de God of War original.

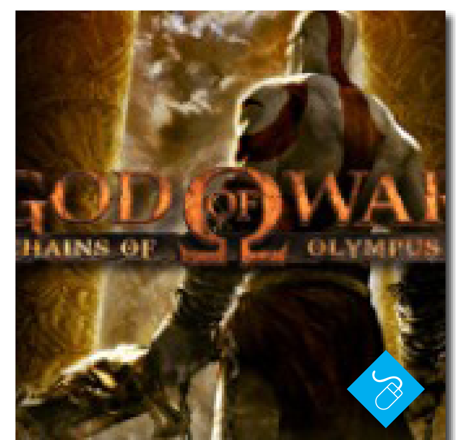














ITCH.IO

JUEGOS INDEPENDIENTES CON FOCO EN LOS CREADORES

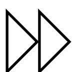
Texto Santiago Jerez Ferrante **@nerdycinephile**

Con el boom y la creciente popularidad de los juegos indie empezaron a surgir diversas páginas web que hostean títulos de este género de manera gratuita; *Itch.io* es uno de esos sitios, y si bien es parecido a otros, termina siendo totalmente distinto.



La plataforma de **itch.io** es simple de usar y está pensada para que los creadores de los contenidos tengan el poder. Todo está disponible para todos desde el vamos. Yo, creador, puedo sacar mi juego a la luz y compartirlo con el resto del mundo sin perder un centavo. El sistema creado por **itch.io** permite que los desarrolladores decidan qué porcentaje de lo que ganan se destinará a la página, y en caso de que quisieran poner 0% pueden hacerlo con total libertad.

Por otra parte, la página cuenta con diversas maneras de poder colaborar con los creadores; uno puede pagar el precio que ellos estipulan y si aun así le parece poco, pueden donar más plata. Además de los títulos gratuitos y pagos, el catálogo de **itch.io** presenta una variedad de géneros, como plataformas, estrategias, peleas, simulación, rogue, entre otros.



Entre algunas de esas piezas gratuitas está *The travels of the Dung Beetle* **(1)**, un juego creado por *everydaylouie* donde encarnamos a un escarabajo pelotero que debe juntar 10 pedacitos de desechos fecales por nivel. Lindos gráficos, entretenido para pasar el rato. El grupo *svblm* trae *JET/LAG* **(2)**, un juego minimalista en el que el jugador personifica a un cuadrado que debe matar a otras formas geométricas y no geométricas dentro de un laberinto. Gráficos y música new wave, letras grandes y en tu cara, no mucho más.

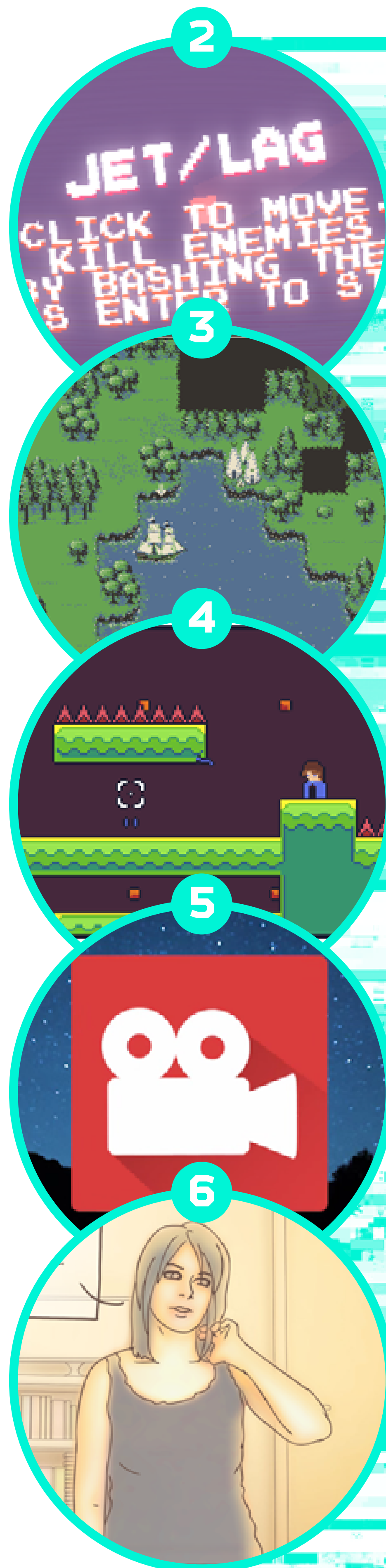
Eigen Lenk presenta *Pioneers* **(3)**, un RPG por turnos que explora un nuevo mundo en la piel de pioneros de la vieja época. Pixel art, buena música, muy completo. Vale la pena darle un par de horas.

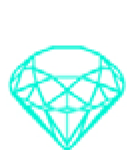
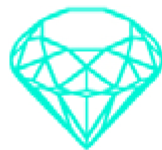
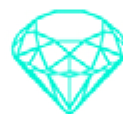
Windowframe **(4)** es uno de los varios juegos que tiene *Daniel Linssen*; esta pieza se basa casi en su totalidad en la posibilidad de cambiar el tamaño de la pantalla. Esta habilidad permite resolver puzzles diversos y avanzar en el juego. Divertido, ingenioso e interesante.

Si alguna vez quisiste ser un Youtuber, *bionicl* te cumple el sueño: Desde Polonia este desarrollador presenta *TubeTycoon* **(5)**, un simulador donde se puede convertir uno en youtuber; publicar vlogs y sufrir las consecuencias de que a un youtuber famoso no le guste nuestro video. “Bad luck, ¡perdés cien suscriptores!”. Cabe aclarar que por ahora sólo hay youtubers polacos, pero aún así es entretenido.

Y por último, *One Night Stand* **(6)** de *Kinmoku*; una aventura point and click que comienza el día siguiente a una one night stand de la que uno no recuerda nada de nada.

Si bien muchos de estos juegos parecen simples o cortos, como consumidores de videogames debemos darle una chance a todo lo que los creadores tengan para ofrecernos. Ya sean pagos o gratuitos, largos o cortos, de estrategia o de simulación; sigan jugando juegos independientes.



DIAMANTES DE VIDRIO
LA CULTURA DEL HYPE

Texto Maximiliano Baldo **@MegawackyMax**

E3 año 2012, Ubisoft nos sorprendía a todos con la revelación de **Watch_Dogs**, un nuevo producto que apuntaba a ser el próximo GTA con un apartado gráfico impresionante y la posibilidad de hackear toda la ciudad a nuestro capricho. La idea, interesantísima. Lo que se vio, sublime. El hype, por las nubes. Pero pasó el tiempo -dos años ni más ni menos- y poco a poco nos dimos cuenta de que detrás de todo ese hype se escondía un producto que, al momento de su esperado lanzamiento, resultó una experiencia mediocre y limitada, con gráficos que no le llegaban ni a las rodillas a aquellas primeras escenas.



El hype, esa sensación de emoción y expectativa desmesurada; la obsesión ante un producto o evento a estrenar, nos ganó. No fue la primera vez y no sería la última.

Las empresas deben vender sus productos y utilizan el hype como una herramienta para cegar pensamientos lógicos y mesurados en posibles consumidores. "¡Miren estos gráficos! ¡Miren estas animaciones! ¡El hype es real!" Pero resulta que no todo lo que brilla es un diamante.

Aliens: Colonial Marines consiguió capturar nuestro entusiasmo con una muestra de video que parecía demasiado buena para ser verdad. Y lo fue. Luego, tras más de una década de espera, ni la débil pero significativa llama de un hype minúsculo nos salvó de la mediocridad de **Duke Nukem Forever** .

El hype es un arma de doble filo que muy pocos saben -o deben- empuñar. Es un recurso finito, que tiene como base la confianza y respeto por un producto que cuenta con un equipo de desarrolladores haciéndole el aguante.

Rockstar es un experto en el tema. ¿Cuánto material de **Grand Theft Auto V** salió al público, previo a su lanzamiento? El justo y necesario. Rockstar sabía perfectamente el peso de su nombre y el de su producto: su primer anuncio fue sólo el logo

del juego. Y nada más. Rockstar no abusó de esta arma, nos dejó esperando y el hype voló a la estratósfera. Sacó nuevos videos y datos del juego a cuenta gotas, dándole cautelosos empujoncitos a nuestro interés, justo cuando empezaba a menguar. Nos dio tiempo de apreciar lo que se venía y, cuando llegó el momento, el éxito fue indiscutible.

Algunas empresas no saben controlarse. Demasiado material publicitario con excesiva frecuencia causa saturación. Por ejemplo, Ubisoft, de nuevo, con sus tráilers cinemáticos de **Assassin's Creed**. En una franquicia que se volvió anual, machacó una y otra vez el contenido del juego en los ojos y la paciencia de sus jugadores, para terminar con algo como Unity. El poder del nombre terminó superando la capacidad del estudio responsable y el hype no se cumplió.

Lo mismo ocurre con individuos de renombre, como Peter Molyneux y sus fantasías digitales. Su experimento con **Curiosity** a pesar de ser sólo eso, prometía un resultado que generó hype entre los jugadores. ¿Qué había dentro del cubo?

"Algo que cambiará la vida de quien llegue al centro", decía Peter. Y ya sabemos qué pasó con **Godus**. Ya sabemos que el "premio" por alcanzar el centro del cubo era aparecer como un Dios en Godus, con la promesa de recibir un porcentaje de las ganancias del juego. Un excelente premio que aún no se concretó debido a los problemas que el juego continúa teniendo.

Por eso, los jugadores debemos aprender a reconocer un hype. Mal usado, es un efecto negativo en nuestra psiquis; nos debilita, nos vuelve vulnerables a la manipulación externa. Nos hace ver diamantes donde sólo hay trozos de vidrio brillante. Las empresas lo saben, por eso tratan de generar tanto hype como pueden.

Esto no significa que todo hype sea malo. Al fin y al cabo, es lindo que nos emocionemos. Es reconfortante pensar en lo mucho que nos vamos a divertir con tal o cual título.



ASSASSIN'S CREED UNITY

GRAND THEFT AUTO V

Es excitante ver los minutos pasar, uno a uno, hasta llegar a la fecha de lanzamiento tan esperada. El hype puede ser la picada previa al mejor de los asados.

Por eso, tenemos que saber reconocer cuándo el hype es real y cuándo es impuesto artificialmente; hacer un contacto a tierra y aceptar que ese tráiler espectacular de diez minutos no tuvo ni un segundo de gameplay. Y reconocer que las reviews positivas vienen de un sitio que tiene publicidad del juego en cuestión. Por eso, tenemos que tomar las cosas con pinzas, analizarlas, juzgarlas sensatamente para que nuestra percepción de un producto siga siendo valiosa y difícil de comprar.

> *"El HYPE, esa sensación de emoción y expectativa desmesurada; la obsesión ante un producto o evento a estrenar."*

Volvamos a demostrar que el hype tiene que ser aquello que nos haga desear un juego todavía más, una celebración anticipada que culmina en el lanzamiento que colma las expectativas y no nos apuñala por la espalda. Porque aunque no podamos verlo... el Hype es real. Las empresas lo saben. Y más vale que nosotros también lo sepamos.

Maquetado: Bel Rey @nikkhia
Glitches: @lale11

VIDEOJUEGOS

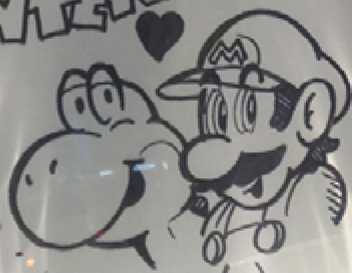


RECORRIDO POR NINTENDO NYC

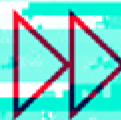
–Ex Nintendo World Store, ex Pokémon Center–

Glitchy Frames tuvo la oportunidad de cumplir el sueño de todo gamer y visitar esta genial tienda en el corazón de Nueva York.

Texto **Catalina @manatits**



Nintendo NY nace en el año 2001 como *Pokémon Center*, parte de una fascinante cadena de tiendas temáticas que hay en todo Japón desde el auge de la franquicia. Cuatro años más tarde, el local es remodelado y reabierto como *Nintendo World Store*, incorporando al resto de los personajes de la corporación. En febrero de 2016 la tienda pasó por una última remodelación







–**Nintendo New York**– justo a tiempo para el 20º aniversario de Pokémon. El local tiene dos pisos y 930 m2 de pura gloria gamer.

La tienda está situada en una esquina del Rockefeller Center, un complejo de 19 edificios comerciales ubicado de Manhattan en el que hay incontables obras de arte, oficinas importantes y tiendas de todo tipo, como Lego, Gamestop, etc.

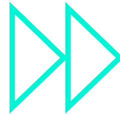
El local es una gran estructura vidriada. Desde afuera se puede ver todo. Por dentro está decorado con los personajes de las franquicias favoritas: **Mario Bros, Donkey Kong, Zelda, Pokémon** y **Metroid**. Incluso hay versiones gigantes de algunos de ellos con las que podés sacarte fotos.

Quizás lo más interesante a nivel turístico sea la parte del **museo**. En la entrada están la réplica de la **Master Sword** (*Zelda*) que tuvo Miyamoto en sus manos durante la presentación del *Zelda: Twilight Princess* en la E3 del 2005 y la maqueta de *Mario* que se toma como referencia para cualquier producción que contenga al personaje. Subiendo la escalera, nos encontramos con una vitrina que contiene los bocetos de producción y las grids de los primeros niveles del **Super Mario de NES.**











Hay, además, otra vitrina que exhibe cada figura Amiibo que se haya vendido hasta la fecha. Una exhibición de consolas: Todas las máquinas de sobremesa desde la NES hasta la Wii U (¡Pasando por el Virtual Boy!) y en un exhibidor de vidrio larguísimo, todas las portátiles, incluyendo el famoso Game Boy que se quemó en una explosión en la guerra del Golfo, conectado y funcionando.

En cuanto a merchandising, la tienda es más una meca turística que una tienda especializada. Es una pésima idea viajar hasta allá buscando algo en particular, pero para ir de visita y tentarse hay de todo un poco: Desde pijamas de Zelda hasta metroids de plástico y enormes Kirbys de peluche. La variedad que hay en cuanto a juegos, accesorios y consolas es ligeramente mejor que la de Gamestop, pero aún así sigue lejos de ser perfecta. Lo que sí es digno de mencionar es que la ropa - la mayoría exclusiva- que ofrecen tiene muy buen diseño y calidad.



En **Nintendo New York** hay unas consolas Wii U y New 3DS para probar los últimos títulos que lanzó la empresa. En una







pantalla gigante del piso al techo, en el segundo piso, se podía ver y probar el Pokkén Tournament. Con frecuencia se organizan eventos en el edificio, como lanzamientos de juegos y proyecciones de las conferencias de Nintendo en la E3 que se realizan sin falta todos los años desde 2010.

Si sos fan de Nintendo, este es un lugar que no te podés dejar de visitar. Hay souvenirs para todos los gustos y la tienda está muy linda para sacar (y sacarse) fotos. Recomendamos programar la visita para coincidir con la fecha de lanzamiento de algún título de Nintendo, asistir al evento y llevarte algún regalo exclusivo.

MIRÁ MÁS FOTOS DE NINTENDO NYC EN NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK

Diseño **Bel Rey @nikkhia**
Fotos **Catalina @manatits**





Aniversario Quake

PASIÓN POR EL EJE Z

Texto Fede Lo Giudice **@okelfo**

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
Originario de PC
GÉNERO
FPS
DESARROLLADOR
id Software
LANZAMIENTO
22 de junio de 1996
PERSONAS CLAVE
John Romero,
John Carmack

Quake, el hermano menor y más atormentado de Doom, cumple 20 años el próximo 22 de junio. Si bien es recordado como uno de los títulos más importantes de la historia, los jugadores más jóvenes quizás no sepan ver todos los detalles que hicieron especial esta entrega al momento de su lanzamiento. Para ellos, esta nota.

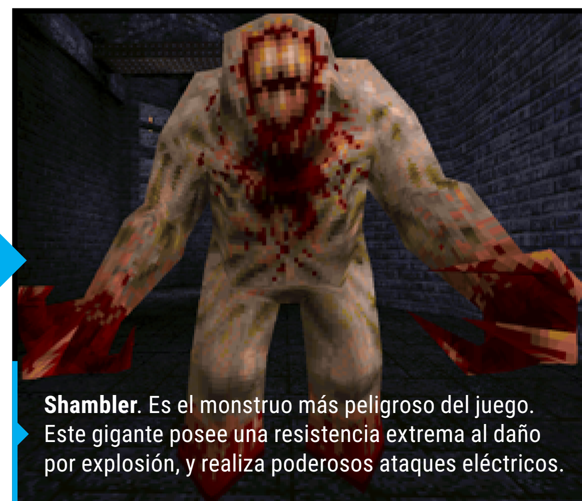
La década del 90 fue una época bastante movida en lo que se refiere a revoluciones tecnológicas, y una compañía llamada **Id Software** estaba en el ojo del huracán. Estos chicos habían cambiado el mundo del gaming en PCs al lanzar una serie de plataformas a fines de los 80s, a través de la cual lograron finalmente aplicar los recursos de las computadoras a los video juegos, que por aquella época era dominio casi exclusivo de las consolas. Títulos como *Commander Keen* o *Dangerous Dave* eran sorprendentemente complejos en comparación a la mayoría de los juegos que había disponible, con pantallas en movimiento en vez de estáticas, y gameplays de varios niveles.

Sin embargo, el momento en que la compañía redefinió lo que se podía hacer por el gaming fue cuando lanzó *Wolfenstein 3D* en 1992, y *Doom* el año siguiente. Estos títulos estaban entre los primeros "first person shooter" (FPS) donde la cámara era en primera persona, en vez de la cenital o lateral en tercera persona como se acostumbraba. Ambos juegos -y *Doom* con su secuela en particular- fueron increíbles éxitos de ventas. Sin desprestigiar a *Wolfenstein* -juego impresionante por su cuenta- *Doom* fue una revolución absoluta con su gameplay acelerado, nivel increíble de violencia, y soundtrack que rendía tributo al mejor heavy metal de los 80s y principios de los 90s. No es una exageración decir que *Doom* representó un antes y un después, inspirando algunas de las primeras conversaciones sobre la violencia en los videojuegos.

Pero ¿Qué se hace después de producir una revolución? La respuesta, según el equipo de id Software, es iniciar otra, y en este contexto comenzaron a trabajar en **Quake**. Tras lanzar una serie de expansiones para *Doom 2* y compilaciones varias volvieron sobre unos cuantos conceptos que sobraron de secuelas nunca realizadas de *Commander Keen*, donde se veían vikingos, un

Escultura de un **Shambler**.

"Quake permitía a los jugadores recorrer niveles oscuros, góticos, llenos de demonios y bestias de las más variadas inspiraciones. Caballeros medievales compartían los niveles con psicópatas con motosierras y monstruos que claramente estaban inspirados en la mitología de Lovecraft (...)"


Shambler. Es el monstruo más peligroso del juego. Este gigante posee una resistencia extrema al daño por explosión, y realiza poderosos ataques eléctricos.

anillo, poderes y un personaje llamado "**Quake**". Nada sobrevivió de esta idea original excepto el nombre, ya que **id** decidió crear un nuevo first person shooter en auténticas tres dimensiones. Tanto *Doom* como *Wolfenstein* usaban trucos de perspectiva y barreras invisibles para disimular el hecho de que sólo existían dos dimensiones, pero estos no fueron más que puros engaños visuales y técnicos, ya que no es técnicamente posible sin un eje z en la diagramación, y con esto queremos decir verdaderas tres dimensiones.

Los juegos comunmente usaban sólo dos dimensiones -pensá en *Mario Bros* o *Donkey Kong*: los personajes se mueven de izquierda a derecha, y saltan, pero nunca cruzan al "fondo" o "adelante"- y por eso, a la hora de calcular la tercera se necesitaba un eje Z para representar cada una de las tres dimensiones: alto, largo, y ancho. De contar con un eje Z, Mario podría haber esquivado a las tortugas o barriles por el costado o sin tener que saltar, pero esto ya era demasiada tecnología para los rudimentarios juegos de los 80s. Sin embargo, los pibes de id eran excelentes matemáticos y su mejor talento era encontrar soluciones.

Por eso, **Quake** usó un nuevo motor gráfico desarrollado por los propios id conocido como *Quake Engine*, que podía representar áreas verticales, escaleras, y diferentes niveles que se podían navegar. A esto se sumaba soporte para las primeras placas de aceleración gráfica, algo que se volvió esencial para cualquier computadora que dedicaba un módulo aparte para mostrar gráficos sin cargar al procesador pero que en esa época era algo solo para visionarios.

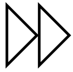
En el modo single-player, **Quake** permitía a los jugadores recorrer niveles oscuros, góticos, llenos de demonios y bestias de las más variadas inspiraciones. Caballeros medievales compartían los niveles con psicópatas con motosierras y monstruos que claramente estaban inspirados en la mitología de *Lovecraft* (de hecho, el último boss del juego era el mismísimo *Shub-Niggurath*, una de las deidades ficticias de la mitología *Cthulhu* de *Lovecraft*) dando un tono completamente disonante donde cualquier cosa esperaba a la vuelta de la esquina. Todo esto acompañado por el genial soundtrack compuesto por *Trent Reznor* de *Nine Inch Nails* que, en contraposición al metal

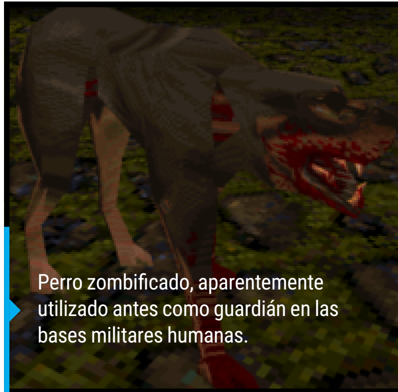


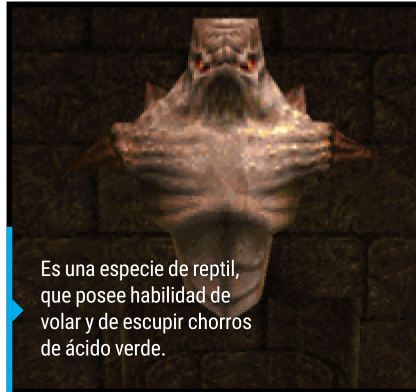




Publicidad impresa que podíamos encontrarnos en aquellos años. El primer Quake fue porteado a Saturn y a Nintendo 64.

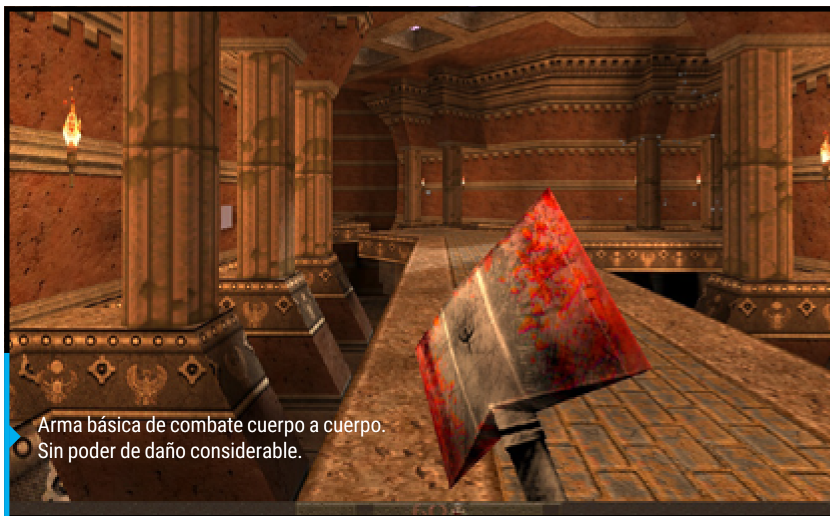



Perro zombificado, aparentemente utilizado antes como guardián en las bases militares humanas.


Es una especie de reptil, que posee habilidad de volar y de escupir chorros de ácido verde.


GRUNT


SHALRATH


Arma básica de combate cuerpo a cuerpo. Sin poder de daño considerable.


Ogro de gran tamaño, armado con una motosierra en su mano derecha y un lanza-granadas en la izquierda.

de *Doom*, combinaba sonidos industriales que generaban un estado de tensión previo a la más brutal acción.

A la impresionante velocidad del protagonista se sumaban armas que, si bien tomaban algo de inspiración en *Doom*, tenían nuevos usos y funciones gracias a la reciente incorporación de la tercera dimensión. Esto se hizo particularmente notable con el lanzacohetes -que generaba una explosión con onda expansiva y todo- permitía a los usuarios manipular la fuerza de esta explosión para navegar los niveles, saltar más alto y llegar a lugares imposibles; lo que hoy se conoce como "*bunnyhop*". Esta técnica, que hubiese sido una curiosidad para los speedrunners y gente que disfruta de los glitches, se convirtió en un aspecto fundamental del multiplayer game.


Muertos vivientes que caminan extremadamente lento. Arrojan trozos de su propio cuerpo.

Quake nunca tuvo el éxito de *Doom* a nivel ventas, pero sí marcó la industria y un estilo de first person shooter que hoy es pasión de masas. Quake no es un título como *Call of Duty* o *Destiny*, que brindan la posibilidad de regenerar la salud o donde se corre de un lado al otro del mapa sin niveles ni armas bloqueadas, sino que posiciona a todos los jugadores en igualdad de condiciones desde el principio. El juego nunca tuvo una historia, estética o ambiente definido, pero sí tonos oscuros muy típicos de los 90s y de la música que sonaba en esos años. Sin embargo, si se considera que abrió las puertas a la tercera dimensión en el gaming y generó esos ángulos imposibles y colores indescriptibles entonces, las referencias a *Lovecraft* sobre descender a la locura por no comprender lo que se ve, comienzan a tener mucho sentido.

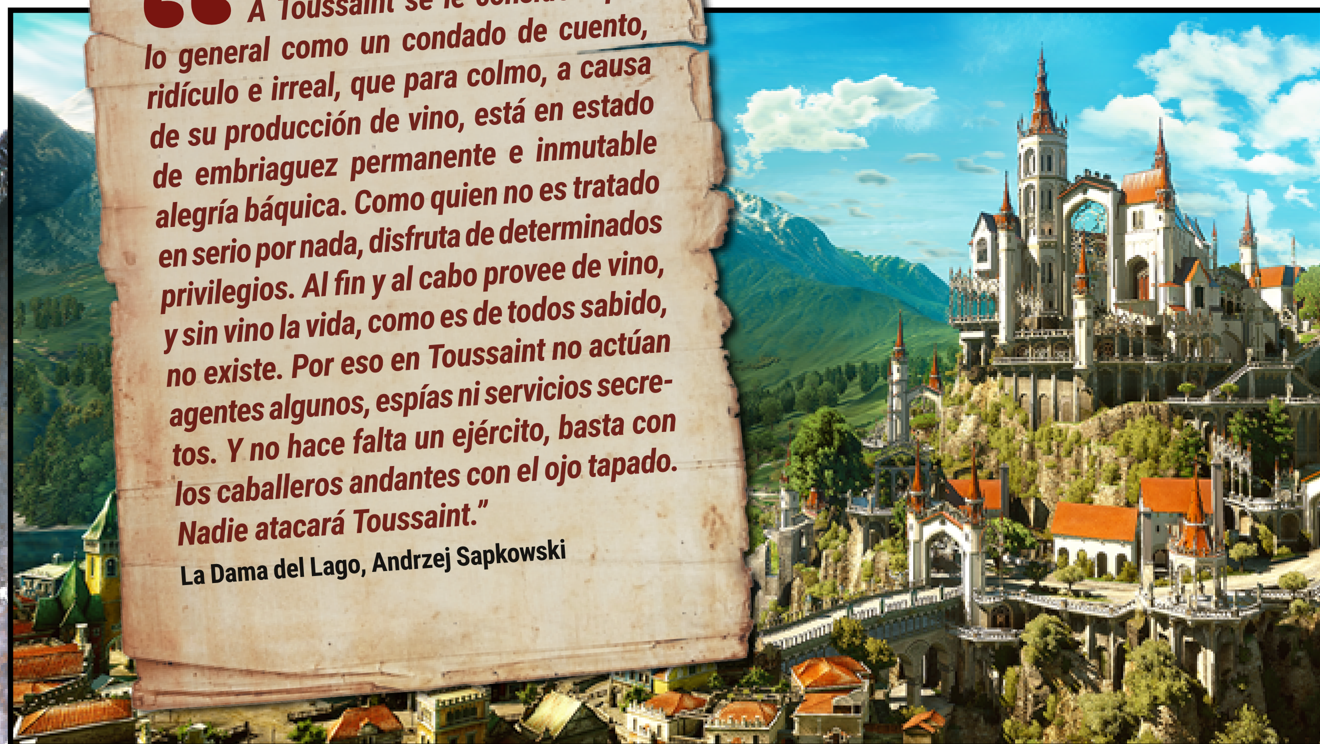
ASÍ PEGA MÁS

THE WITCHER 3
BLOOD & WINE

Texto Alejandro Anzoleaga **@lale11**







> “A Toussaint se le considera por lo general como un condado de cuento, ridículo e irreal, que para colmo, a causa de su producción de vino, está en estado de embriaguez permanente e inmutable alegría báquica. Como quien no es tratado en serio por nada, disfruta de determinados privilegios. Al fin y al cabo provee de vino, y sin vino la vida, como es de todos sabido, no existe. Por eso en Toussaint no actúan agentes algunos, espías ni servicios secretos. Y no hace falta un ejército, basta con los caballeros andantes con el ojo tapado. Nadie atacará Toussaint.”
>
> La Dama del Lago, Andrzej Sapkowski

Por mi honor, ¡cierto es! El próspero ducado de *Toussaint* parece ser una tierra extraída de la mente de un escritor de cuentos de hadas, a priori, totalmente opuesto a la oscuridad que nos acostumbró **Andrzej Sapkowski** y **CD Projekt Red**. Sin embargo, la cita anterior se equivoca solo en algo: En esta oportunidad alguien está atacando *Toussaint*. Los fans de **The Witcher** familiarizados con los libros ya habrán oído hablar de esta región y, sin duda alguna, materializarla virtualmente en **The Witcher 3: Wild Hunt** es lo mejor que pudo pasarle a la saga.

Blood and Wine es la segunda y última expansión autónoma para el juego protagonizado por **Geralt de Rivia**, incorporando una trama algo más compleja que la que experimentamos junto al brujo en *Wild Hunt*. Eso sí, habrá pequeñas diferencias para aquellos que hayan terminado la historia del juego base, aunque ningún cambio según las decisiones tomadas en **Hearts of Stone** o en los anteriores juegos.

La nueva aventura nos lleva a una tierra soleada y hermosa, literalmente de fantasía. A diferencia de las tierras de la mitología eslava a las que estábamos acostumbrados en el juego base, la región de *Toussaint* (casi tan grande como *No Man's Land* o las *Islas Skellige*) deja de lado los colores desaturados y los tonos pastel ponderando un estilo colorido que evoca el sur de Francia o el norte de Italia. Rápidamente nos enamoramos de la arquitectura, los colores, de la calidez del sol y los hermosos paisajes, repletos de viñedos, bodegas y vinos.

Las mejoras gráficas realizadas en la región de *Toussaint* incluyen un vegetación más frondosa, otro tipo de iluminación y una estabilidad superior en cuanto a fotogramas por segundo. Sin embargo, aquello no se extiende a otras regiones del juego original ya que la expansión se realizó desde cero en base a la experiencia ya adquirida por el equipo desarrollador.

La parte más importante de este nuevo reino es la ciudad de *Beauclair*, la capital ⊳⊳

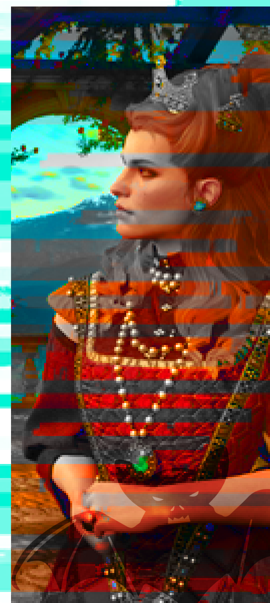
FICHA TÉCNICA

EXPANSIÓN
Blood & Wine
PLATAFORMA
PC, PS4 y XBOX ONE
GÉNERO
Aventura, RPG
DESARROLLADOR
CD Projekt RED
DISTRIBUIDOR
Warner / Bandai Namco
LANZAMIENTO
31 de mayo de 2016
PRECIO
USD$20
DISPONIBLE EN
buy.thewitcher.com









de *Toussaint*, y el lugar de residencia de la duquesa **Anna Henrietta** -un personaje bien conocido por los lectores, que aparece por primera vez en el juego. *Beauclair* tiene varias zonas y barrios realmente únicos; sus propios lugares de interés y, como la ciudad de *Novigrad*, un encanto singular. Además, es un punto de referencia en sí misma: al estar emplazada en una zona elevada se puede ver desde lejos sin tener que utilizar el mapa. Nuevamente veremos cómo los campesinos, animales salvajes y monstruos forman un ecosistema sólido en los alrededores de la ciudad amurallada. Incluso, podremos obtener nuestro propio viñedo en una pequeña villa formada por tierras de cultivo, establos, talleres y una residencia, para que nuestro protagonista pueda gestionarla. Invertiremos nuestro dinero en mejorar las instalaciones, exponer las armas y armaduras que no utilizamos y contratar personal de servicio que dará nuevas mejoras. Todo está perfectamente integrado en el juego; sin minijuegos ni nada raro, se resuelve en base conversaciones y varias monedas de Orens/Florens.

> *Por primera vez en su vida, Geralt obtendrá una propiedad. En Toussaint podremos administrar un viñedo.*



"Toussaint es la tierra del amor y el vino", nos cuenta un caballero. Al menos hasta descubrir los problemas que acarrea este pequeño reinado. Un mensaje de **Anna Henrietta** alerta a **Geralt de Rivia** sobre una misteriosa bestia que está dejando unos cuantos cadáveres mutilados en la "pacífica" región. Los caballeros andantes, nobles cruzados que parecen sacados de las clásicas novelas medievales, están desbordados y se ven obligados a recurrir a un cazador de monstruos profesional, un brujo.

Blood and Wine tiene una historia entre viñedos y vampiros, clásicas criaturas nocturnas capaces de pasar desapercibidos durante el día y, cuando cae la noche, comportarse como animales para beber sangre como si fuese vino. Volveremos a ver a un viejo amigo de la saga literaria, el añorado Regis, que definitivamente hasta el desconocedor de los libros festejará por su inclusión.





Comparación entre el mapa del juego base vs Toussaint, la región de la expansión.





PLANTA CARNÍVORA GLITCHEADA!



ESPERANDO QUE TERMINEN DE REMODELAR NUESTRA CASA, CON ANDAMIOS Y TODO.



¿ESTÁS LISTO PARA TENER MÁS MUTACIONES?







SE COMPLICÓ ESTACIONAR EL BOTE EN EL PUERTO.

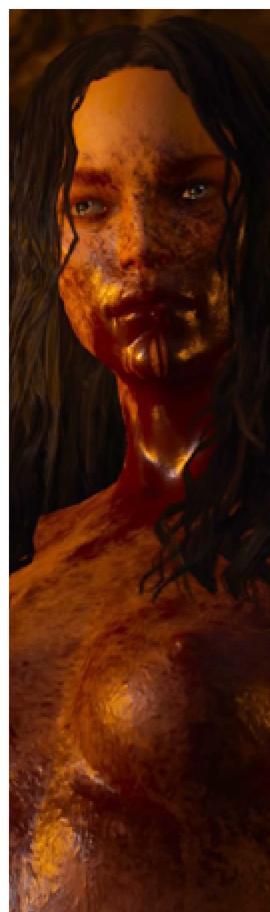
CON EL "INDIO" SOLARI REMODELANDO LA CASA.



Degustaremos un argumento complejo con una duración base de +20 horas y con un guión de más de 14.000 líneas de diálogo. Y si de números hablamos, la expansión incorpora más de 90 misiones nuevas, así como 40 puntos de interés, 12 nuevas mutaciones, más de 30 nuevas armas, 100 piezas individuales para nuestra armadura (que ahora podemos teñir de colores) y más de 20 criaturas diseñadas exclusivamente para este contenido descargable. Además, incluye una nueva banda sonora espectacular, estrena un nuevo mazo de cartas Gwent (Skellige), incorpora un sistema dinámico distribución de enemigos en la región y agrega un nuevo New Game Plus extendiendo el level cap máximo hasta 100.

Entrando en detalles, las nuevas mutaciones, permiten "mutar" al brujo eligiendo entre una de las 12 habilidades pasivas. El sistema recuerda mucho al usado en The Witcher 2, para desbloquear y acceder a más habilidades hay que gastar puntos en una especie de telaraña mutante. Por supuesto, hasta esa novedad tiene justificación en la trama en base a una quest determinada.

> *"Que no los engañe la apariencia alegre del ambiente, en los primeros minutos de juego ya tendremos muchas aventuras y nuevos bosses por eliminar. Más de 20 especies nuevas de monstruos te están esperando.*



Por supuesto que **Blood and Wine** esconde muchas más sorpresas de las que hemos mencionado y de las que nos encantaría describir –como la variedad de monstruos nuevos y bosses memorables– pero sinceramente merece la pena descubrirlo por motu propio. Saber lo mínimo sobre el argumento es la mejor manera para disfrutar todo lo que ofrece la última gran aventura del **Lobo Blanco**. Por si acaso, no estamos ante un mero contenido descargable, es una expansión con todas las letras. Más de 30 horas de juego te esperan de nuevo en **The Witcher 3** a un precio envidiable por otros títulos, tanto por su calidad como por su extensión. Lo único que lamentaremos será que esta es la despedida definitiva de **Geralt de Rivia** ya que **CD Projekt RED** confirmó que es su última aventura. Poder decir adiós es crecer. Gracias por tanta magia.

IMPRESCINDIBLE

LOS HÉROES NUNCA MUEREN

OVERWATCH

Texto Brian Clark **@iambrianclark**



VIDEOJUEGOS

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC, XBOX ONE Y PS4
GÉNERO
FPS / Mobalike
DESARROLLADOR
Blizzard
DISTRIBUIDOR
Blizzard
LANZAMIENTO
24 de mayo de 2016
PRECIO
$399 ARS o $599 ARS
DISPONIBLE EN
Blizzard
Xbox Store
PS Store

Blizzard. La nota podría terminar después de ese punto y sería suficiente. Creadores de grandes franquicias y universos que marcaron la vida de muchos jugadores -como *Warcraft*, *Starcraft* y *Diablo*-, papá **Blizzard** se ha convertido en sinónimo de calidad y diversión. Después de 17 años sin noticias, los muchachos aparecieron con una nueva y original *IP*: **Overwatch**, un híbrido de *FPS* y *MOBA* que se perfila como el próximo *e-sport* a tener en cuenta. ¿Podrá **Blizzard** lograr que esta nueva franquicia se consagre como uno de los clásicos de la década como lo hizo con sus juegos previos?

Para comenzar, el concepto que dio vida a **Overwatch**: un *FPS* con elementos de *MOBA*, accesible para el público en general y a su vez lo suficientemente complejo para transformarse en un *e-sport*, con un cast de personajes completamente originales y diversos modos de juego. **Blizzard** logró incluir todo esto -y más- en un producto extremadamente refinado y pulido. Los combates transcurren entre dos equipos de seis personas y duran un promedio de entre 5 y 10 minutos, lo cual es sumamente útil para los gamers que quizás no cuentan con demasiado tiempo al día para jugar.



Las mecánicas del juego son extremadamente sólidas, tanto las que competen a los *FPS* como las que nos recuerdan a juegos como *DotA* y *LoL*. Los controles básicos son simples de aprender pero presentan un desafío para aquellos que gustan de dominar a su personaje en pantalla como una extensión de sí mismos. El sistema de habilidades -únicas en cada personaje- se encuentra perfectamente balanceado de manera que, sin importar la elección, todos los personajes se sientan poderosos. Cada héroe tiene entre tres y cinco habilidades; incluyendo una “ultimate” muy poderosa, la cual es necesario cargar antes de utilizarla, ya sea obteniendo kills y assists o simplemente esperando a que se cargue sola más lentamente.

*Armada con dos pistolas de pulsos, y bombas energéticas, **Tracer** es capaz de «trasladarse» instantáneamente de un sitio a otro.*



Una de las mecánicas más importantes e innovadoras de **Overwatch** es el poder cambiar de héroe en cualquier momento sin tener que esperar a morir. Esto genera una especie de tira y afloje entre ambos equipos ya que su composición se vuelve absolutamente dinámica.

Con respecto a los héroes, ellos son el punto más fuerte de **Overwatch**. Un cast de 21 personajes (por ahora), completamente diferentes entre sí, cada uno con su personalidad, habilidades y manera de jugar. Se encuentran divididos en cuatro clases: **Ataque** (gran movilidad y daño), **Defensa** (perfectos para prevenir que el oponente tome objetivos cruciales), **Tanque** (básicamente reciben el daño por el equipo) y **Soporte** (curan, dan bufos, etc.). A la hora del armado, la composición del equipo es crucial para poder salir victorioso. El factor principal a tener en cuenta para combatir es contar, como mínimo, con un héroe con la habilidad de curar de nuestro lado. Se torna primordial también la función del cambio de personaje para ofrecer la mejor ofensiva ante el enemigo.

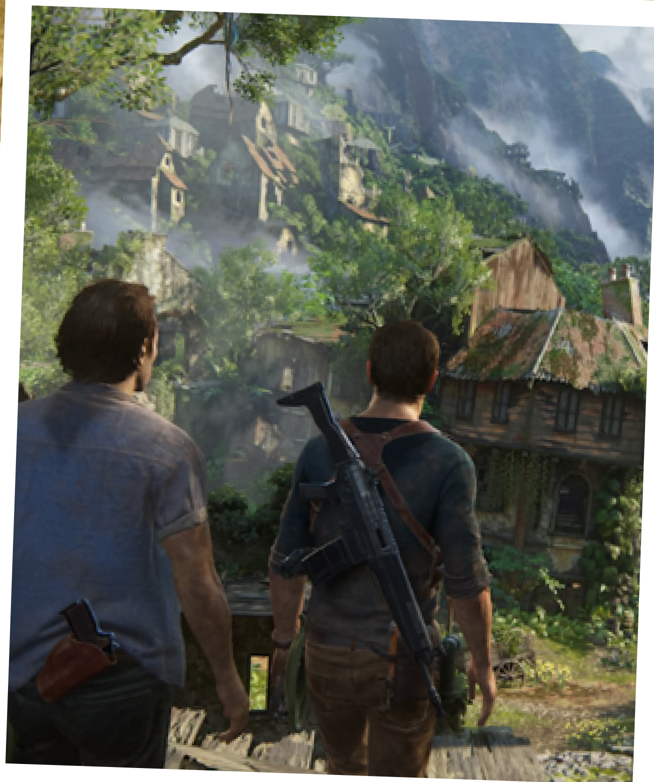
Overwatch tiene cuatro modos de juego que logran disipar la monotonía que suele darse cuando se trata de *FPS*: **Asalto** es el típico modo de capturar y defender objetivos, el modo **Escolta** traslada y defiende una carga explosiva desde un punto A a un punto B y en el modo **Control** se combate con otro equipo por un único punto. El último modo de juego, llamado **Asalto/Escolta**, es precisamente una mezcla de ambos: se debe capturar la carga explosiva antes de poder moverla por el mapa. Actualmente, el juego cuenta con doce mapas que representan diferentes puntos reales del planeta, tales como Grecia, Estados Unidos y Nepal. Se destacan por su sobrio e intrincado diseño, desde el punto de vista estético rebosantes de pequeños detalles y sorpresas, y desde el punto de vista de gameplay, llenos de cuellos de botella, callejones y mucha pero mucha verticalidad. Además, **Overwatch** ofrece diferentes tipos de partidas para jugar con amigos, contra personas de todo el mundo o incluso practicar versus la Inteligencia Artificial (IA).



La progresión dentro del juego se mide en niveles, como en casi todos los *FPS* modernos. A medida que se van ganando partidas se acumulan experiencia para aumentar el nivel global, ya que los héroes no poseen nivel individual como sucede en otros juegos. Cada vez que se sube un nivel se obtiene una *Loot Box*, un pequeño cofre que contiene cuatro ítems de diversas rarezas siguiendo el típico sistema de colores de Blizzard. Los ítems son pura y exclusivamente cosméticos y no presentan ninguna ventaja a la hora de jugar, por eso la elección de incluir la posibilidad de comprar *Loot Boxes* con dinero real no es tan desacertada a pesar de que **Overwatch** es un juego de precio completo.

Sobre el apartado técnico se destaca la excelente optimización que los muchachos de Blizzard lograron. El juego puede correr en una gran variedad de computadoras sin muchos requerimientos y en sus versiones de consola mantiene una fidelidad gráfica bastante más que aceptable. Los gráficos cumplen y, a pesar de no verse como un juego next gen, el carisma de los personajes sumado a la dirección artística a lo Pixar logra que el juego se vea fresco y moderno. El sonido incluye varias piezas orquestadas como soundtrack y nada menos que 13 opciones de localización, incluyendo -gracias al cielo- versiones en castellano tanto Latinoamericanas como español de España. Agregamos que, como viene haciendo hace tiempo, Blizzard nos da la opción de diferenciar idioma de texto e idioma de sonido, por ende podemos tener el juego en español y el audio en inglés, o el juego en portugués y el audio en coreano, básicamente la combinación que nosotros queramos.

En conclusión, **Overwatch** se encuentra muy bien encaminado para las pocas semanas de vida que tiene. Pulidísimo en todos los aspectos imaginables, con una playerbase enorme, streamers populares tanto en Youtube como en Twitch cubriéndolo y la futura inclusión de un modo competitivo pensado específicamente para transformarlo en el *e-sport* del futuro, se puede decir que Blizzard puso todas las cartas sobre la mesa y ahora espera la jugada del público. **EXCELENTE**





UNCHARTED 4
A Thief's End

Texto Alejandro Anzoleaga @lale11

"Nathan regresa para robarse nuestro corazón"

Generalmente uno se pregunta si hace falta un frío análisis cuando aparecen tremendos lanzamientos que universalmente todos aman. ¿Esta review es una opinión subjetiva? Por supuesto que sí. ¿Sirve para recomendar Uncharted 4: A Thief's End? Totalmente. Es imposible no recomendar Uncharted 4 porque, de hecho, deberían estar jugándolo ahora mismo. Entonces, ¿Con qué nos quedamos? Quizás con algunas críticas a su gameplay o al intermitente compás de la historia, pero claramente no sería buena idea destripar el argumento para realizar un análisis que, al fin y al cabo, serviría para recomendarles el juego. Al mismo tiempo, es un tanto vacío decir que vayan a jugarlo porque sólo lo decimos. A menos, claro, que tengan tanta confianza en el autor que no hace falta decir más. De todas formas, aún así, están invitados a recorrer las siguientes líneas para conmemorar a uno de los grandes juegos del 2016.



FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PlayStation 4
GÉNERO
Aventura, Shooter
DESARROLLADOR
Naughty Dog
DISTRIBUIDOR
Sony
LANZAMIENTO
10 de mayo de 2016
PRECIO
USD$59,99
DISPONIBLE EN
PlayStation Store
MULTIJUGADOR
Competitivo hasta 10









Si por alguna razón hasta este momento les fue esquiva la sinopsis de **Uncharted 4**, entonces habrá que mencionar que la última aventura de **Nathan Drake** comienza con la aparición de su hermano Sam, dado por muerto años atrás. Aquello forzará al protagonista a arriesgarlo todo, incluso su matrimonio con **Elena**, para poder ayudarlo. Juntos emprenderán la búsqueda del tesoro del legendario pirata **Henry Avery** quien, según la historia, logró conseguir riquezas inimaginables. Por supuesto que también se verán involucrados dos de sus inseparables compañeros de la saga: su mencionada esposa la periodista **Elena Fisher**, y el sinvergüenza de **Victor Sullivan**, gran amigo y figura paterna.

En **Uncharted 4** tenemos el típico caso cuando un todo supera a las partes. La cuarta entrega para Nathan Drake es un título sólido porque combina las mejores partes de su saga. Y hasta ahí. A decir verdad, es un tanto triste como sincero el alivio de que se haya terminado. Podríamos confirmar que éste fue el cierre que necesitaba para no caer en la tentación de exprimir la saga como le pasó en su momento a *Tomb Raider*.

Tampoco hay mucho de qué preocuparse ya que **Naughty Dog** no se despidió de la industria, sino que seguramente continuará creando excelentes videojuegos (con medio mundo rogando por una secuela de *The Last of Us* es probable). Aunque probablemente los que hayamos terminado Uncharted 4 estemos diciendo eso como proceso de aceptación para no tirarnos al piso y llorar. Este título le puede pegar fulero al fan de la saga, ya que explota muchísimos elementos argumentales que giran en torno a los personajes principales. ⊳⊳











Naughty Dog aplicó con más potencia lo aprendido en *The Last of Us* (*TLOU*) con respecto a las relaciones humanas más humildes y terrenales. Por supuesto, el lenguaje gestual siempre fue una característica de su empresa desarrolladora, pero en esta entrega lograron llegar a otro nivel; a un nuevo escalón difícil de superar. Para destacar tenemos homenajes/gags muy buenos (*Crash*, *¿Guybrush?*), un humor sublime como siempre y, sorprendentemente, la trama no incluye elementos sobrenaturales.

La historia está repleta de sentimentalismo y es muy emocional en todos los sentidos, incluso es algo que vemos aplicado en las escenas jugables según el estado de Nathan. También podremos apreciar que la combinación entre narrativa y jugabilidad está más viva que nunca en el título exclusivo de PlayStation. Es decir, cuando jugamos se siente muy natural la transición entre una y otra, encajando perfectamente entre sí. Por otra parte, las animaciones y la física están pulidas a un nivel que da miedo. Por ejemplo, en todo lo que tiene que ver con la conducción, el comportamiento de las 4x4 y la interacción con las diferentes superficies de los escenarios (como el barro).

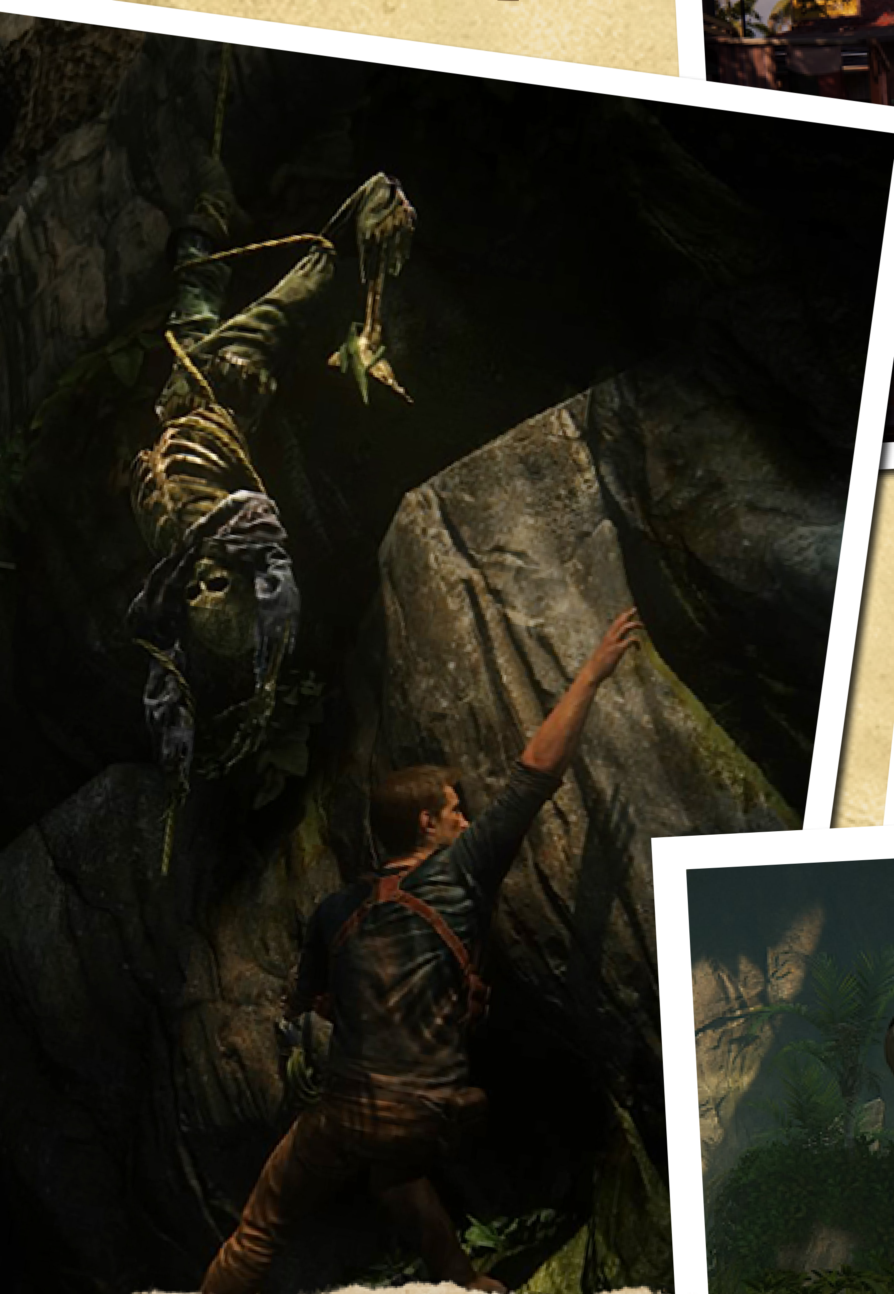
Muchos quizás coincidimos en que *Uncharted 2* fue considerado como el mejor título de la saga ¿no? Sin embargo, esta nueva entrega llegó para disputarle el trono a un nivel distinto. Naughty Dog pudo haber caído en la tentación de emular ese tren de lleno acción y aventura adolescente que no nos dejaban ni respirar, pero al contrario, **Uncharted 4** presentó una aventura madura con un ritmo regular, sobre todo muy pausado en el tramo inicial, que en determinadas escenas no tiene ningún apuro por mostrarnos cómo sigue la trama, y donde cobra mayor importancia el desarrollo de los personajes o los increíbles paisajes, casualmente algo que nos recuerda a *The Last of Us*.







Por suerte, tendremos el "Modo Foto" para ir capturando las imágenes perfectas.









El multijugador sigue siendo un punto fuerte para su rejugabilidad.





"I am a Man of Fortune, and I must seek my Fortune." — Henry Avery, 1694





Los momentos de relax encajan en el contexto presentando y en el nuevo ritmo planteado, pero de vez en cuando nos da la sensación de que se estiran un poco. Si nos ponemos en exquisitos, en general, *Uncharted* es una saga que destaca los momentos extremos y frenéticos. Pero ojo, por más que esta vez tengamos menos situaciones límites, esta cuarta parte nos pondrá a prueba en ocasiones puntuales de la manera más espectacular.

En cuestión de "tiroteos" y gameplay no hay mucho que mencionar. La *IA* sigue siendo poca cosa, extrañaremos el uso de los escudos tácticos y la posibilidad de devolver granadas. La transición para pelear mano a mano sigue siendo un punto fuerte. Tanto el sigilo como la visión de los enemigos es un tanto flojo, pero el juego tampoco se trata de eso. Nuestra *IA* compañera trabaja parecido a lo visto en *TLOU*, aportando más a los diálogos y a la historia que a otra cosa. Además, para agregar variedad en el movimiento por los escenarios, más allá de los jeeps, incluyeron un gancho a lo *Batman* para balancearse en muchísimas situaciones de los entornos.

¿Y qué decir visualmente? Uff. Es uno de los títulos más hermosos en PlayStation 4. La iluminación general de los escenarios es tan buena que podemos ver cómo la luz atraviesa diferentes texturas respetando los patrones físicos que conocemos y reproduciéndolos con muchísima fidelidad, todo está elaborado con perfecta armonía en la arquitectura del juego. Este nivel de calidad ayuda a ignorar la diferencia en la transición entre gameplay y videos pre-renderizados de las cinemáticas. Y ese es uno de los puntos más atractivos, lograr sentirnos dentro de una producción cinematográfica. Ni hablar de los ángulos y los movimientos de cámara durante el gameplay, aportando su cuota para hacer todo más épico y, de alguna manera, creando situaciones más orgánicas.

En resumen, Naughty Dog demostró tener personalidad y seguridad en sí mismo nunca antes visto, sin miedo a meter pausas en un juego de acción para luego, en fracciones de segundos, meter tanto vértigo hasta marearte. **Uncharted 4** es una obra que va más allá de los videojuegos y la cinematografía por separado, es la combinación de ambas cosas que da un gran resultado. ◢ **SUBLIME**



"Oh crap, crap, crap, CRAAAAAP" — Nathan Drake, 2016

VIDEOJUEGOS

DOOM

LLEGÓ PAPÁ...

Texto
Matías Puga
@ThatPBloke

FICHA TÉCNICA

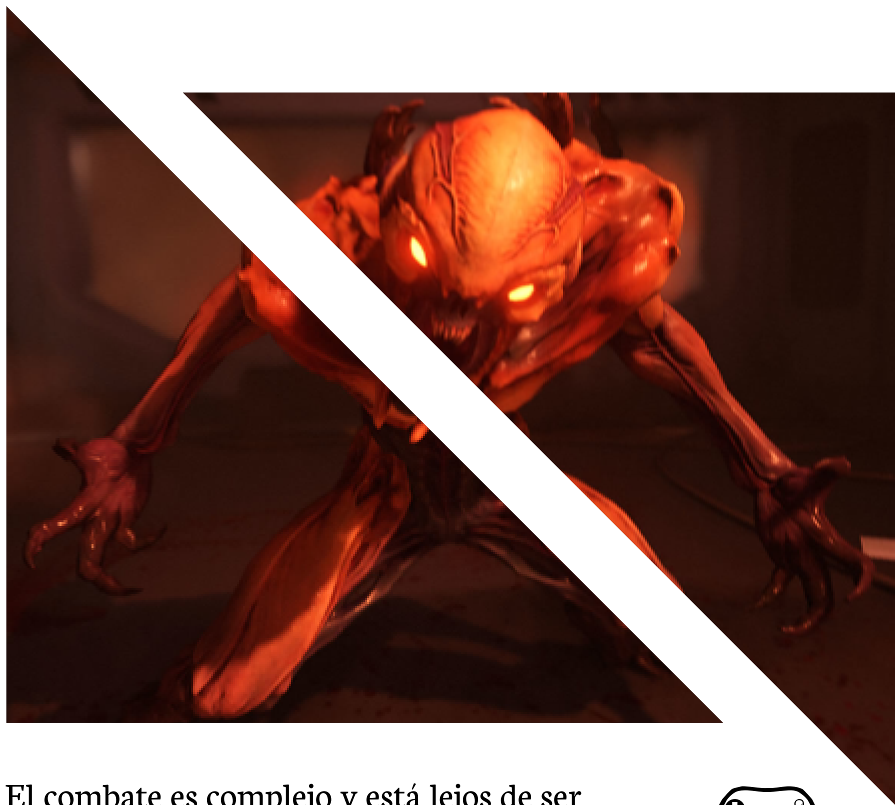
PLATAFORMA
XBOX ONE, PS4 Y PC
GÉNERO
FPS, Acción
DESARROLLADOR
id Software
DISTRIBUIDOR
Bethesda Softworks
LANZAMIENTO
13 de mayo 2016
PRECIO
USD$59,99
DISPONIBLE EN
Xbox Store
PSN Store
Steam

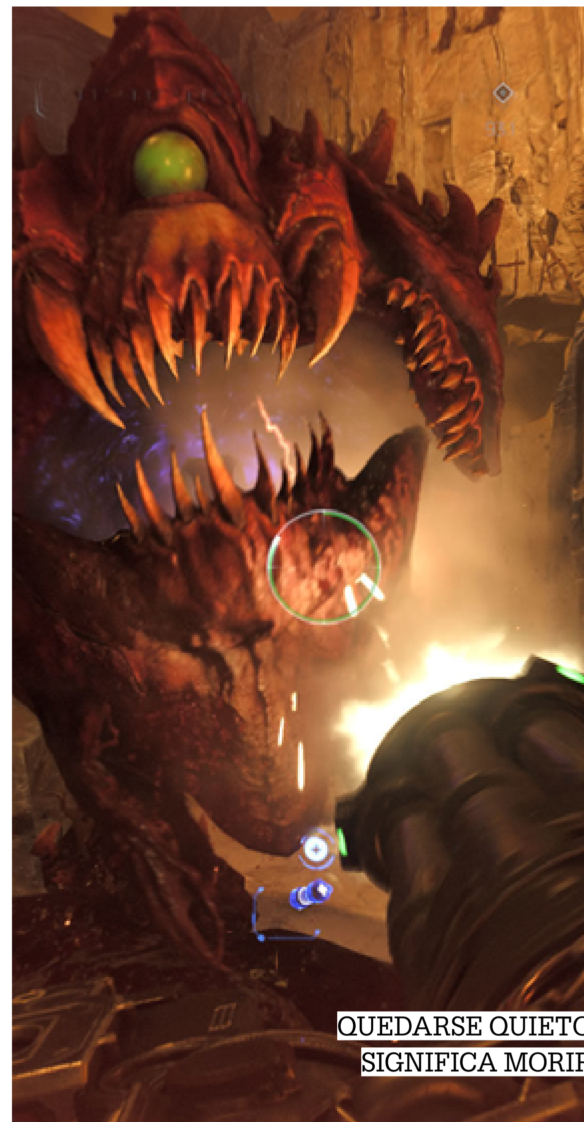
Wolfenstein es el padre de los *FPS*, **Doom** el hijo, y **Quake** el espíritu santo. Normalmente dejaríamos la religión de lado, pero teniendo en cuenta que estamos ante un título que trata sobre descender al infierno con una escopeta de doble caño y partirle la cara a "todo lo que tenga cuernos", se puede hacer una excepción.

Es cierto que **Doom** no es el típico shooter que uno acostumbra ver, pero tampoco lo era en los 90s; desde el lanzamiento del primer *Wolfenstein*, **id** empezó a pavimentar el camino para este género que hoy en día se siente saturado con entregas anuales de *Call of Duty* y experiencias como *Destiny* capaces de decepcionar a los más fanáticos. A diferencia de lo que tratan de vendernos, esta entrega no es un retorno a los orígenes, sino un juego totalmente moderno. **Doom** sí es -por decirlo de alguna forma- un shooter de otra escuela; en lugar de buscar el lugar de cobertura más conveniente para volarle la cabeza al enemigo con un sniper, como uno haría en el *Call of Duty* o *Battlefield*, el jugador está en constante movimiento. Quedarse quieto significa morir, la mayoría de los proyectiles de los enemigos se mueven a una velocidad que permite esquivarlos, y algunos de los nuestros también, lo que agrega otro factor estratégico al combate.



El combate de **Doom** -sin ser el de los 90- transporta a los jugadores de shooters a un ambiente que muchos extrañaban, donde no importaba esconderse detrás de un auto o cubrirse para recuperar salud. Esta entrega lleva al jugador a sentirse en un estado de euforia y atención constante; no existe un lugar seguro, siempre estamos rodeados: es el jugador contra el infierno.

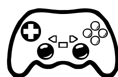




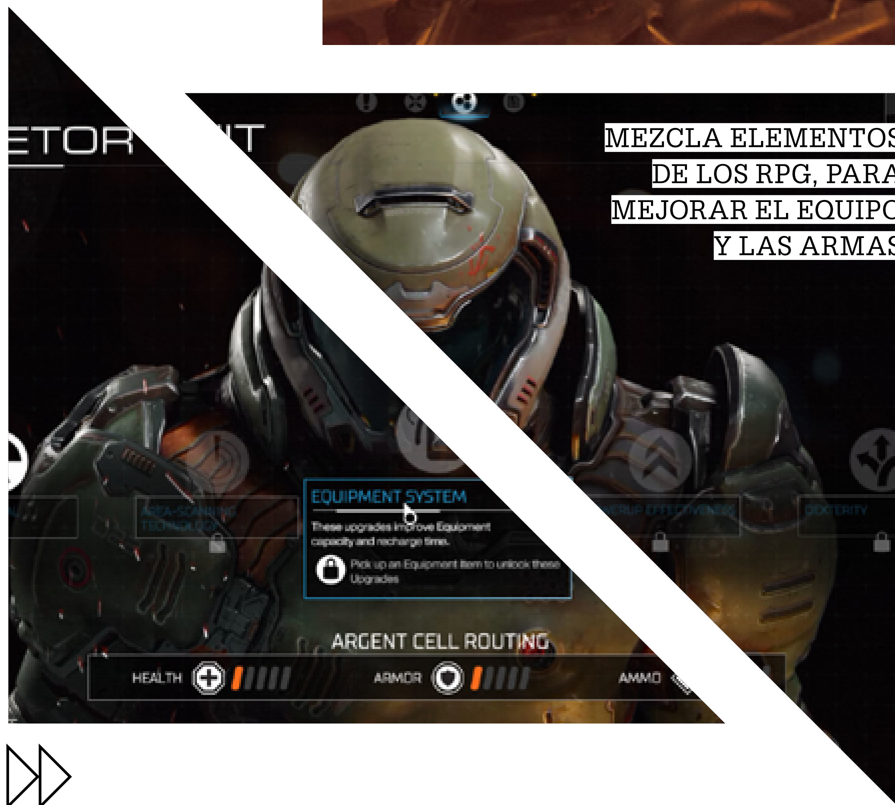
El combate es complejo y está lejos de ser perfecto, pero a pesar de tener sus complicaciones nunca se siente injusto.

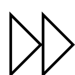
Al igual que varios juegos modernos que toman cosas de otros géneros, **Doom** mezcla elementos de *RPG*, permitiendo activar runas en nuestra armadura -que se desbloquea mediante desafíos- y conseguir algunas mejoras para las armas. Sin importar donde estemos, siempre hay un coleccionable para encontrar, desde data logs y muñecos hasta easter eggs o niveles clásicos; lo cual resulta bueno porque agrega rejugabilidad y permite aprender más sobre el universo o la historia. El hecho de que los coleccionables sean tan diversos trae flashbacks de juegos como *Donkey Kong 64*.

En cuanto al apartado técnico, el juego es muy fluido y la ambientación de sonido es perfecta, (después de tantos años uno piensa que se acostumbró al sonido surround en los juegos, pero más de una vez nos fijamos si hay algún demonio respirándonos en la nuca). Mientras que el apartado artístico al principio de juego recuerda visualmente a *Doom 3*, a medida que avanza el gameplay se desarrolla un estilo único junto con una música lenta y casi imperceptible en los



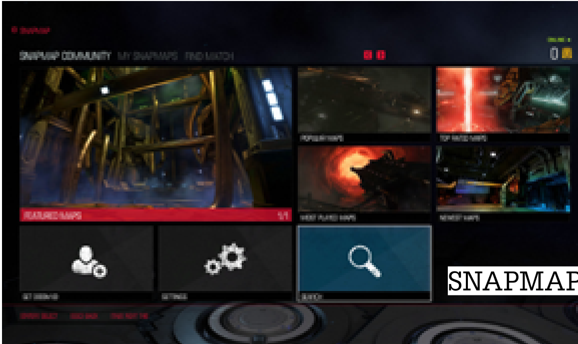
GLITCHYPLAY
JUGAMOS EN VIVO EL COMIENZO DE DOOM







EL MULTI



SNAPMAP

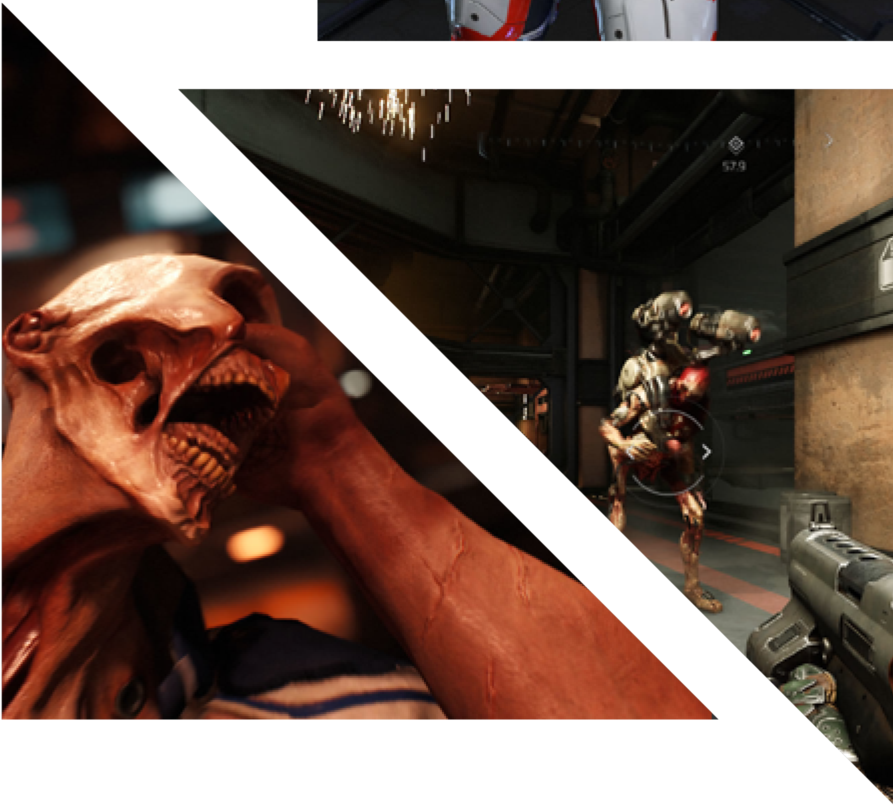




LOBBY MULTIJUGADOR



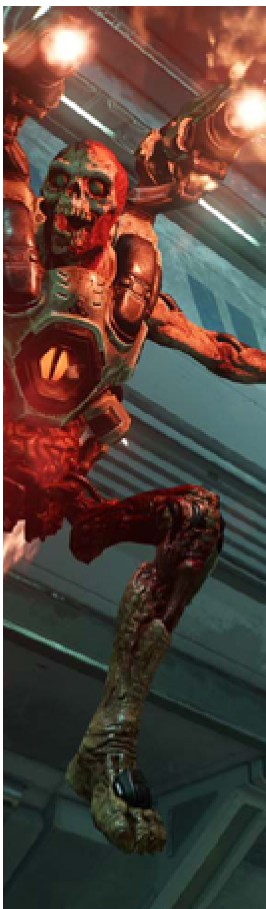
TIERNO EASTER EGG
QUE CONTRASTA
TANTA VIOLENCIA



momentos de exploración; y pesada y dura durante los combates.

El multijugador es una experiencia completamente distinta a la campaña, los elementos principales de gameplay están ahí; similar a *Unreal Tournament*, pero con elementos de los juegos de la nueva generación, como por ejemplo cada vez que reaparecemos podemos elegir una mejora (consumible), personalizar la apariencia de nuestra armadura y armas junto a emotes o taunts que podemos realizar durante o al final de la partida; todo esto le da más personalidad al jugador dentro del juego, pero le quita personalidad a la pieza. El diseño de los mapas del multijugador promueven mucho la verticalidad en el combate, en casi todas las situaciones podemos ser atacados de cualquier flanco. Otro elemento muy interesante que usa **Doom** para mantener el combate fresco es la introducción de un power-up que convierte al jugador en un demonio, en ese momento cambia el tono de la partida; todo el equipo se une contra un enemigo común, mientras los jugadores del equipo enemigo pasan desapercibidos. Lamentablemente la cantidad de mapas deja que desear, aunque no tanto como los modos (no existe el modo *Deathmatch* y casi todos son en equipo). Sin embargo, estas cosas posiblemente se puedan arreglar en un futuro gracias al editor de mapas (*Snapmap*), que si bien es intuitivo y fácil de usar, no deja de presentar muchas posibilidades; a pesar de que para la comunidad modder en PC seguramente no sean suficientes.

"*Doom es un juego plagado de demonios y fantasmas del pasado, como si estuviéramos visitando un lugar de nuestra infancia donde no todo es como recordamos, pero que aún así se siente familiar.*



Doom es un juego plagado de demonios y fantasmas del pasado, como si estuviéramos visitando un lugar de nuestra infancia donde no todo es como recordamos, pero que aún así se siente familiar. En su campaña se nota mucho el cariño de los desarrolladores, quienes además fueron los encargados de revivir *Wolfenstein*, ¿Será *Quake* el siguiente? Esperemos que sí, porque estos son títulos únicos, son las experiencias que se destacan en un género que parece estancado. **EXCELENTE**

VIDEOJUEGOS



Robots, neón, monstruos y mucho más

FALLOUT 4 SEASON PASS (PARTE 1)

Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
XBOX ONE, PS4 Y PC
GÉNERO
Shooter RPG
DESARROLLADOR
Bethesda Game Studios
DISTRIBUIDOR
Bethesda Softworks
LANZAMIENTO
10 de noviembre 2015
PRECIO
USD$59,99
DISPONIBLE EN
Xbox Store
PSN Store
Steam

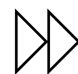
Fallout 4 es un juego masivo con muchísimo contenido que puede mantener a sus jugadores atrapados por cientos de horas, pero, como nunca es suficiente, **Bethesda** ofrece el *Season Pass (Pase de temporada)* otorgando acceso a un año completo de contenido adicional para todos los gustos, que va desde nuevas aventuras para los aficionados a la acción, hasta nuevas funciones para los jugadores creativos y amantes de la construcción.

Las nuevas aventuras de **Fallout 4** comenzaron con la llegada de *The Mechanist* y su malvado ejército de robots a las tierras de *The Commonwealth* en **Automatron**, la primera expansión de **Fallout 4**.

Lamentablemente la historia de **Automatron** -que se desarrolla aproximadamente en 8 misiones- deja mucho que desear con sus objetivos repetitivos y de corta duración. Sin embargo, el fuerte de dicha expansión es la posibilidad de construir un robot companion propio utilizando las partes de robots enemigos. Además, añade nuevas armas como la cabeza de un robot que dispara rayos láser y el rifle Tesla que puede dañar a varios enemigos a la vez.

Por otra parte, se encuentra **Wasteland Workshop**, el segundo contenido descargable, que ofrece nuevos artículos para los asentamientos como carteles de neón, opciones de crafteo y la oportunidad de construir trampas para capturar criaturas salvajes, enemigos y pandilleros que luego pueden ser enfrentados a muerte en las nuevas arenas de combate disponibles para construir.

La idea de esta función es excelente, pero para ejecutarla lamentablemente deben pasarse horas y horas en la búsqueda de los recursos necesarios



SEASON PASS (2016) USD$49,99

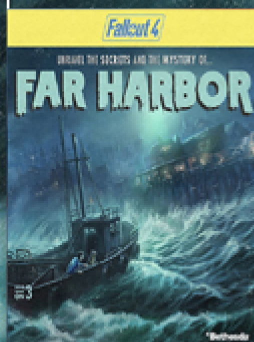
22/03/16
USD$9,99

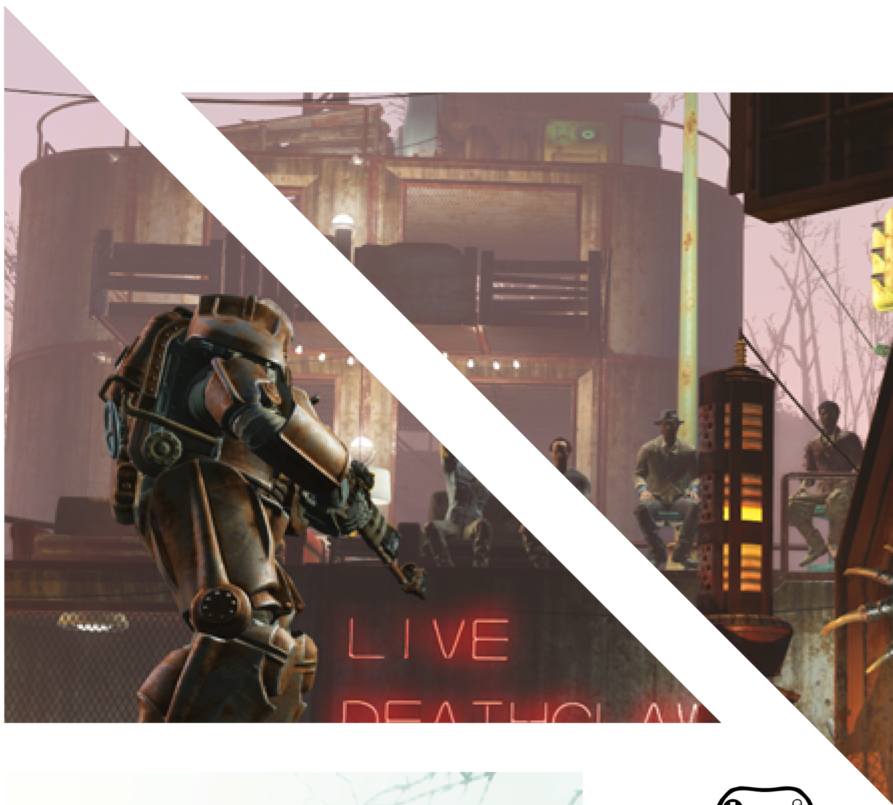


12/04/16
USD$4,99



19/05/16
USD$24,99









LAS CRIATURAS PUEDEN DOMESTICARSE Y UTILIZARSE COMO COMPAÑEROS

ESTO SE VA A DESCONTROLAR: ABRIMOS 15 JAULAS AL MISMO TIEMPO!



"*FOG CRAWLER*", BICHO NUEVO EN ***FAR HARBOR***

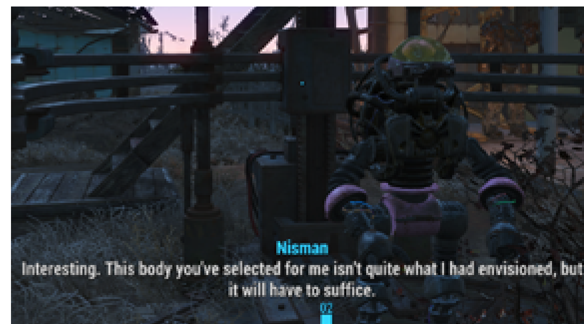


"*ANGLER*", OTRO BICHO NUEVO

CHOBI NUEVO, "*GULPER*"

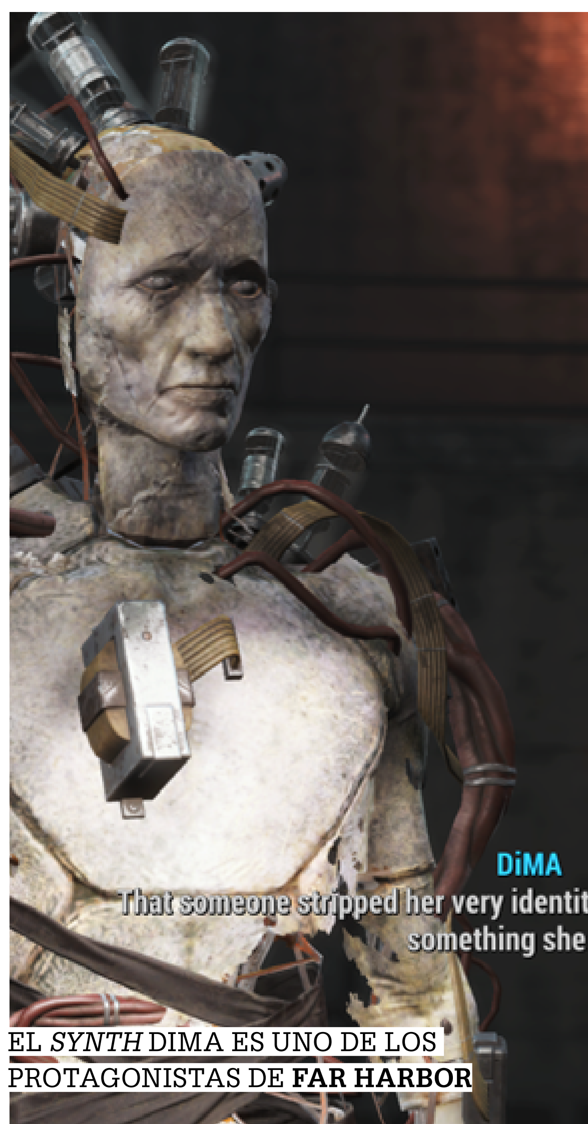


EL PUZZLE INSOPORTABLE




GLITCHEAMOS TODOS LOS JUEGOS, COMO SIEMPRE


GLITCHYPLAY
JUGAMOS EN VIVO Y MOSTRAMOS FAR HARBOR



EL *SYNTH* DIMA ES UNO DE LOS PROTAGONISTAS DE **FAR HARBOR**



ADA ES EL ROBOT QUE DA COMIENZO A LA HISTORIA DE **AUTOMATRON**

PODEMOS LLEVAR A CUALQUIER ACOMPAÑANTE A LA ISLA DE **FAR HARBOR**



para poder construir jaulas, generadores y arenas de combate aceptables.

En el caso de las criaturas capturadas también pueden domesticarse y utilizarse luego como compañeros al estilo Dogmeat con habilidades para el seguimiento y ataque a enemigos y la carga objetos, entre otras. Las criaturas disponibles van desde salvajes Deathclaws hasta poderosos Super Mutantes. Al no contar con ningún tipo de misión ni historia, **Wasteland Workshop** no es recomendable para aquellas personas que no disfrutan la construcción de asentamientos y la búsqueda de recursos.

> *Wasteland Workshop solo es recomendable para aquellas personas que disfrutan la construcción de asentamientos.*

Por último, tenemos **Far Harbor**, la más reciente expansión desde mayo que, de acuerdo a Bethesda, es la más ambiciosa de toda la saga. Está ambientada en una región completamente nueva situada en la isla de **Far Harbor** donde la agencia de detectives de Nick Valentine investiga la misteriosa desaparición de la joven Kasumi. En la isla, sus habitantes están en guerra, divididos en tres bandos: el culto Children of the Atom, la sociedad secreta de Synths Acadia y los sobrevivientes del puerto. Durante las misiones principales hay que elegir a qué bando apoyar y, en consecuencia, tomar fuertes decisiones morales que afectarán al desarrollo de la historia.

> ***Far Harbor** es la más reciente expansión / DLC desde mayo que, de acuerdo a Bethesda, es la más ambiciosa de toda la saga.*

Con niveles de radiación mucho más altos que los del Commonwealth, la isla de **Far Harbor** es una zona peligrosa para recorrer, dado que cuenta con una densa niebla que quita vida a cada paso, además de las nuevas y poderosas criaturas salvajes que la habitan como los Gulpers, Anglers y Fog crawlers.

Uno de los aspectos negativos de esta expansión es un minijuego de puzzle el cual tiene que jugarse sí o sí para completar la campaña principal y luego, utilizando las mecánicas de crafteo armar con él un camino de bloques para que unos insectos avancen. El puzzle no termina de encajar con la temática del juego y rompe completamente la narrativa de la historia.

Far Harbor no es sólo una gran expansión en cuanto al tamaño del mapa, también cuenta con un montón misiones secundarias, asentamientos y tareas para ayudar a los habitantes de la isla. Sin lugar a duda, **Far Harbor** es todo lo que un DLC/expansión de **Fallout 4** debería ser. De los tres contenidos descargables disponibles hasta el día de hoy a través del *Season Pass*, **Far Harbor** es el mejor, aunque los demás no se quedan atrás dado que cada uno cuenta con un punto fuerte a pesar de no ofrecer tanto contenido.

RECOMENDADO

VIDEOJUEGOS

Cómo hacer ragequit en cinco segundos

DEVIL DAGGERS

Texto Brian Clark **@iambrianclark**

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC
GÉNERO
FPS, Roguelike
DESARROLLADOR
Sorath
DISTRIBUIDOR
Sorath
LANZAMIENTO
18 de febrero de 2016
PRECIO
USD$4,99
DISPONIBLE EN
Steam

Cada tanto, muy cada tanto, algún videojuego indie con poco presupuesto consigue vender miles de copias y volverse extremadamente popular sólo por el boca en boca de los jugadores. En general, las razones por las que sucede eso son siempre las mismas: buenos graficos, historia interesante, gameplay revolucionario. Dicho esto, ¿Cómo puede ser que un juego con gráficos de 1996 sin historia y con mecánicas simples haya vendido más de 40.000 copias? ¿Puede un juego todo pixelado sobre matar demonios competir en 2016? Vayamos hasta las profundidades del infierno para descubrir qué es lo que hace que *Devil Daggers*, el último ejemplo de los FPS "mata-todo-lo-que-se-mueva" desde Doom, sea tan único.



Lo primero que llama la atención es la presentación: al abrir el juego encontramos con una pantalla muy simple y el logo del juego en un estilo pixelado arcade muy noventoso. Hacemos clic y ¡Boom! un menú aún más simplón de cuatro opciones. Al clickear Play y comenzar el juego, nos damos cuenta del verdadero encanto de *Devil Daggers*. Texturas pixeladas sin filtrado, gráficos en tres dimensiones de bajo poligonaje sin ningún tipo de antialiasing, y lo más importante de todo: los famosos "polígonos temblorosos" de la época de la PlayStation One. A pesar de esto, el motor utilizado posee efectos de iluminación avanzados, soporte para grandes resoluciones, tasas de refresco y todos esos chiches que demuestran que es un juego programado en 2016 y no alguna demo rara rescatada de hace 20 años.

Por su parte, el gameplay y game feel son un sueño hecho realidad. Apenas tomamos el control del personaje principal nos damos cuenta de que estamos ante un juego que pretende (y logra) emular a los grandes FPS

DEVIL DAGGERS

de la historia como *Quake*, *Unreal* y hasta el propio *Doom*. El movimiento es extremadamente fluido, permitiéndonos en todo momento sentir que el personaje realmente se mueve hacia donde queremos que lo haga. La velocidad en la que nos movemos junto a la Inteligencia Artificial (IA) de los enemigos que intentan flanquearnos en todo momento hace que las partidas se tornen frenéticas y rápidas, al punto de que el promedio de duración ronde los dos minutos. A eso se le suma un "aguantá lo más que puedas" casi sin progresión del personaje, que sólo posee un arma con estilo ametralladora o escopeta; un verdadero vicio que te tiene hasta las tres de la mañana.

¿Cuáles son las características que separan a *Devil Daggers* de un FPS cualquiera? La dirección de arte y la música. Los enemigos son verdaderamente terroríficos, una cruza entre demonios clásicos y criaturas Lovecraftianas salidas de lo más profundo del infierno. La paleta de colores, aunque reducida, nos hace presenciar monstruos reales y tangibles que podrían hacernos mucho daño si quisieran. Los efectos de iluminación y partículas se añaden a la atmósfera en general para tornarla sangrienta y decadente. El sonido, tanto los ruidos del ambiente como los efectos de los enemigos, es extremadamente efectivo; los gritos y aullidos de los demonios perforan tímpanos, mientras que de fondo escuchamos arañazos, golpes, respiraciones de seres gigantes y cosas imposibles de identificar. La opresión y nervios que generan jugar a *Devil Daggers* de noche y con buenos auriculares es impagable, y más de una vez vamos a saltar en nuestra silla porque algún enemigo aparecido de la nada terminó con nuestra partida.

> "Los enemigos son terroríficos, una cruza entre demonios clásicos y criaturas Lovecraftianas salidas de lo más profundo del infierno.



Sip. Una daga. Ahí tenemos el 50% del título.

¿Gráficos que evocan las épocas doradas del gaming? Sí. ¿Partidas rápidas y adictivas? Sí. ¿Atmósfera terrorífica y opresiva? Sí, sí y sí. *Devil Daggers* se convierte no sólo en un excelente juego, sino también en una verdadera joyita indie que no te podés perder. Si te gustan los juegos difíciles que requieran de mucha habilidad y autosuperación constante, andá ya mismo a Steam y compralo.

MUY BUENO

VIDEOJUEGOS

El indie con el corazón más grande

STARDEW VALLEY

Texto Santiago Jerez Ferrante **@nerdycinephile**

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC
GÉNERO
Country life, RPG
DESARROLLADOR
Concerned Ape
DISTRIBUIDOR
Chucklefish
LANZAMIENTO
26 de febrero de 2016
PRECIO
USD$14,99
DISPONIBLE EN
Steam - GoG - Sitio Web
Próximamente en Mac/Linux y consolas

A ver, ¿Quién no querría una nueva versión del *Harvest Moon*? Una versión indie en pixel art, con mecánicas actuales, creativas, interesantes, inteligentes y divertidas ¿Quién puede decirle que no a eso? **Stardew Valley** (SV) es la creación de **Concerned Ape** (**Eric Barone**). Sí, una sola persona creó este juego cuyo contenido parece casi inabarcable. **SV** es el primer juego de Concerned Ape, la ópera prima en la que trabajó por más de cuatro años mientras se ganaba la vida como acomodador en un teatro.

La historia de **SV** es simple: heredas una tierra que le perteneció a tu abuelo y para escapar al rutinario trabajo de oficina decidís mudarte y administrar una granja. La clásica historia del *Harvest Moon*: uno se muda a un pueblito lejano, casi inhabitado, y decide comenzar una nueva vida alejado del caos de la ciudad.



Stardew Valley ofrece muchísimas opciones desde el principio. Podemos customizar a nuestro personaje con variedad de peinados, ropa, color de piel, etc. Luego, ya dentro del juego en sí, contamos con una serie de habilidades que podremos ir subiendo: *farming* (cultivo de vegetales y frutas), *mining* (minería), *foraging* (recolección de materia prima y frutos de árboles entre otras cosas), *fishing* (pescar) y *combat* (pelea). Usando estas cinco habilidades como base uno deberá administrar su granja de la mejor manera posible. Además, podrá socializar con los demás habitantes del pueblo, hacer nuevos amigos, casarse y tener una familia.

Más allá de todo el contenido base del juego que va desde la cría de animales como vacas, cabras, patos, hasta el contacto con unos seres mágicos que nos ayudan

PATOS, GALLINAS, PLANTAS Y CONEJOS, ¿QUÉ MÁS PUEDE UNO QUERER?

a arreglar un centro comunitario abandonado, pasando por la opción de tener un caballo y de donar minerales a un museo; **Stardew Valley** es un juego hermoso.

El pixel art que cualquiera podría decir que está un poco quemado, funciona de maravilla; los colores vivos desprenden una alegría que nos hace estar felices, en paz y relajados. Esta paz, se logra también gracias a la música que complementa una atmósfera amena y que nos invita a ser parte de este pueblo tan encantador como lo fue aquel viejo *Mineral Town* del *Harvest Moon: back to nature.*


A CABALLO SE PASA MENOS FRÍO

El gameplay también es simple: jugamos durante tres años divididos en temporadas (primavera, verano, otoño e invierno) y a su vez, en días. Una vez que decidamos qué tipo de granja queremos tener descubriremos cual es la mejor manera de aprovechar nuestros días. Sumado a esto tenemos nuestra socialización, cada habitante del pueblo cuenta con hasta diez corazones, uno siendo: “ah, sos el pibe nuevo de la granja” y diez siendo: “somos mejores amigos/te amo, casate conmigo”. Una de las mecánicas más interesantes de **SV** es esta socialización, ya que no sólo deberemos hablar con los habitantes y/o regalarles cosas que les guste, sino que si dejamos de hablarles por algunos días, los corazones vuelven a bajar y nos querrán menos. ¡No ignoren a sus amigos, chicos!

Otra de las mecánicas originales de **SV** es la posibilidad de crear ítems propios a partir de nuestra materia prima (madera, roca, pasto, minerales, etc), por ejemplo una máquina para transformar la leche en queso, los huevos en mayonesa o un contenedor para crear mermeladas. Esta opción nos permite sentir un progreso gradual y constante en un juego en el que, de lo contrario, estaríamos siempre atados a lo que el dinero nos permite comprar.

> “
> *Stardew Valley uno de los mejores juegos indie en lo que va del 2016. Permite ser jugado a cualquier ritmo por cualquier tipo de jugador.*

Estas son algunas de las razones que hacen de **Stardew Valley** uno de los mejores juegos indie en lo que va del 2016. El juego permite ser jugado a cualquier ritmo por cualquier tipo de jugador, ya sea primerizo o experimentado, todos son bienvenidos.

El **Stardew Valley** nos permite entrar en la mente de Eric Barone y ser parte de algo único; un juego hecho con amor y dedicación, alejado de toda la maraña de artefactos pre producidos, testeados y pensados en base a un mercado. Eric nos invita a ser parte de su pequeño mundo al que no se van a arrepentir de haber entrado.

EXCELENTE

VIDEOJUEGOS

Otra que "perpetuar la especie"

CONCEPTION II CHILDREN OF THE SEVEN STARS

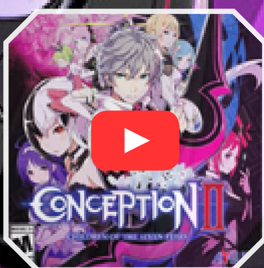
Texto Catalina Ecruteak **@blackdog333**

Las consolas portátiles esconden, a veces, algunos títulos locos que siempre dudamos probar, por miedo a perder plata. En la parte de rating M (audiencias maduras) del eShop encontramos este extraño título. Desarrollado por **Spike Chunsoft** -conocido por *Pokémon Mystery Dungeon*, *Danganronpa*, *999*, entre otros- **Conception 2** parece a simple vista un pariente de *Persona* 3 y 4. El juego se lanzó con una caja especial y la banda sonora por 40 dólares. La versión digital se puede encontrar con descuentos.

La premisa del juego es bastante simple: Hay que salvar al mundo. Nuestro planeta se ve complicado por la aparición de los "*dusk circles*", enormes agujeros de maldad de los que salen monstruos. Se juega en la piel de un chico que llega a la Academia Aterra con la idea de aprovechar sus poderes para el bien, pero al llegar descubren que es ni más ni menos que el "Regalo de Dios" y que tiene el nivel de poder más alto que jamás se haya visto; lo que lo convierte en el único que puede tener pibes con las siete chicas elegidas.

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
3DS, PS VITA
GÉNERO
RPG, Dungeon Crawler, Dating Simulator
DESARROLLADOR
Spike Chunsoft
DISTRIBUIDOR
Atlus
LANZAMIENTO
15 de abril de 2014 (NA)
PRECIO
USD$29,99
DISPONIBLE EN
PlayStation Store, Nintendo Store



Conception 2 combina un dungeon crawler con un dating simulator. Siete waifus, con las que uno se tiene que llevar bien para que den hijos de buena calidad. Las voces son un poco malas, pero eso suma al factor bizarro. Cada una de las chicas tiene una personalidad diferente, y al acercarte a ellas (por medio de citas y regalos) vas a descubrir que ellas tienen sus propias historias, inseguridades y sueños. Tiene un poco de "*Magical Girl*" también, al entrar a los dungeons las chicas se transforman y adquieren su ropa de batalla y armas.

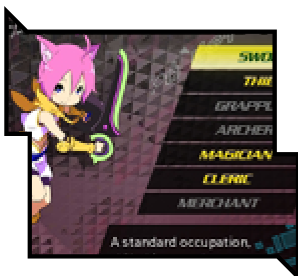
El juego "principal" es en forma de laberintos (los "*dusk circles*" son dungeons generados aleatoriamente). No aporta nada nuevo en este aspecto y es muy parecido al

Hmmmm...

MINITASHH! MUCHAS MINITASHH!

"*Tartarus*" de *Persona 3*, por ejemplo. Caminás, si tocás a los bichos inicias el combate, abrís cofres, subís de piso y repetís el proceso hasta llegar al boss.

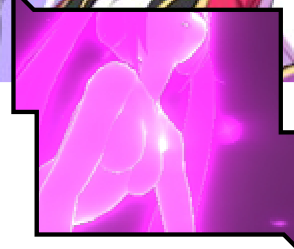
Sin embargo este juego, como su nombre "sutilmente" lo indica, se trata de concebir nenes. Nenes que vas a usar cuales pokémon en tus andanzas. Para esto hay que realizar un ritual con alguna de las chicas, que se llama *classmating* (juego de palabras entre "*classmate*", o compañero de clase y "*mating*" que significa aparearse). Durante el ritual se ve una corta cinemática de la chica seleccionada en bolas, y después podés elegir de qué clase (espadachín, clérigo, arquero, etc.) va a ser tu hijo.

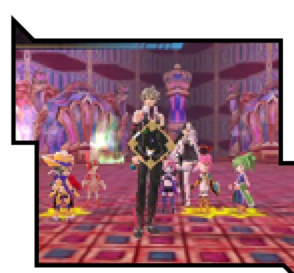


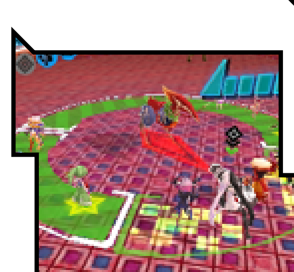


Supuestamente, el *classmating* consiste en agarrarse las manos y nada más, pero esta parte está tan cargada de dobles sentidos y diálogos sugestivos que estamos seguros de que no es sólo eso.

Después, los nenes se configuran en equipos que funcionan como unidades durante las peleas; combinaciones de clases específicas boostean a los chicos y les dan nuevas habilidades. A medida que van quedando atrás en nivel, se puede independizarlos para que vayan a vivir a la ciudad, que no es más que una manera de darle sentido al menú principal.







El estilo de pelea es innovador y se puede explotar bastante. En el campo hay varios enemigos en posiciones fijas, y alrededor de cada uno hay cuatro puntos en los que se puede ubicar a los personajes: tres unidades de nenes y una cuarta compuesta por tu waifu y vos. Cada bicho tiene un punto débil, que es uno de los cuatro en los que te podés posicionar para atacar.

El juego –como era de esperarse por su temática– está cargado de clichés japoneses. Como todo buen "harem anime" puede parecer sexista para el público menos experimentado, ya que incluye todos los estereotipos posibles de una colegiala japonesa; rozando la parodia. También hace honor a su título con una infinidad de chistes subidos de tono medio malos que le dan su encanto. La música recuerda mucho a los *Persona* más recientes, con sus bases electrónicas y voces femeninas muy funky.

Conception 2 no es un juego que quita el sueño, pero suele aparecer a la venta con importantes descuentos; y puede ser una adición interesante a tu portátil. Es muy largo y completo, pero quizás no tan profundo como uno esperaría de un título grande de Atlus. Sin embargo, es lo suficientemente distinto como para que valga la pena la experiencia.

BIZARRO

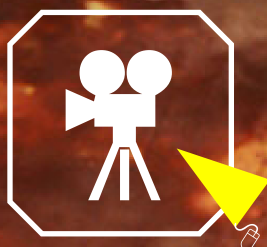
UN BUEN DÍA PARA INVADIR

INDEPENDENCE DAY RESURGENCE

Texto Germán Perrotta **@GerJP**



CINE



Independence Day: Resurgence, la secuela de *Independence Day*, será estrenada el 23 de junio en las salas argentinas y en esta nota te contamos por qué estamos cebados con la película.


Jeff Goldblum como David Levinson

Roland Emmerich, el director de la original, vuelve a ponerse la 10 en la espalda y junto a él regresan varios de los actores protagonistas de la primera entrega, como **Bill Pullman** y **Jeff** "Dios" **Goldblum**.

Hace 20 años, Emmerich cambió el paradigma de las películas catástrofe para siempre: Día de la Independencia fue pionera en aumentar la escala de destrucción y explosiones espectaculares. Sin embargo, a diferencia de las superproducciones de Michael Bay, sus películas no están cargadas de ese cinismo típico del director de Transformers. Ojo, no sobrevaloramos a Emmerich pero, para este tipo de películas, no hay otro como él . A pesar de los cataclismos y muertes, Roland hace foco en el grado de supervivencia de las personas, en cómo les afectan los eventos trágicos y en cómo siguen adelante.

Para **Independence Day: Resurgence**, Emmerich construyó un mundo cuasi utópico en el que la humanidad dejó de lado sus conflictos después de la primera invasión extraterrestre. Los dirigentes políticos y militares de la Tierra crearon un programa de defensa llamado **Earth Space Defense (ESD)** que, además de utilizar la tecnología extraterrestre para beneficiar la vida cotidiana, sirvió para mejorar el armamento militar y establecer bases en la Luna y en Marte.

Otra de las características distintivas del director es la elección de los actores para los papeles protagónicos, al menos en los primeros "tanques" que dirigió en Hollywood. En *Stargate* (1994) el papel principal estuvo a cargo de James Spader; Jeff Goldblum fue el protagonista en *Independence Day* (1996)

Ficha técnica

Título en Argentina:
Día de la Independencia: Contraataque
Dirección: Roland Emmerich.
Estreno: 23 de junio.
Elenco: Jeff Goldblum, Bill Pullman, Liam Hemsworth, Jessie Usher, Maika Monroe, Sela Ward, Brent Spiner, Vivica A. Fox, Judd Hirsch. Más en IMDb
Distribución: 20th Century Fox.

Los extraterrestres se quedaron con la vena y quieren la revancha.

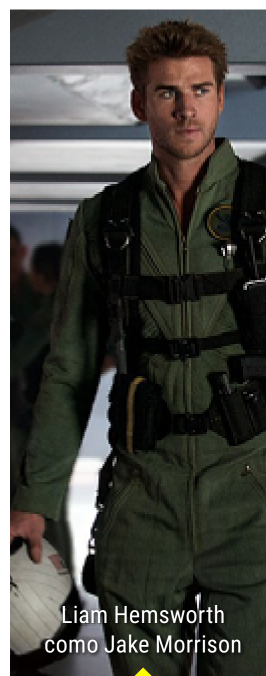

William Fichtner como el General Adams

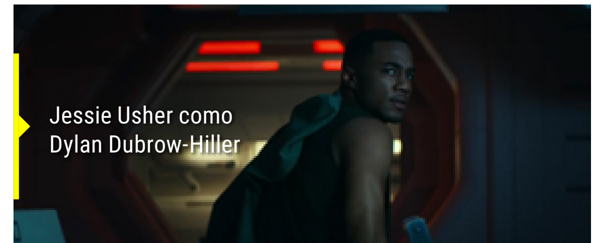
Brent Spiner como el Dr. Brackish Okun

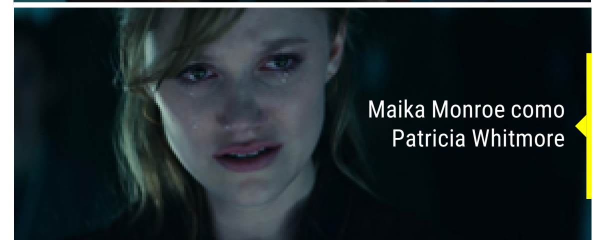

Vivica A. Fox como Jasmine Dubrow-Hiller

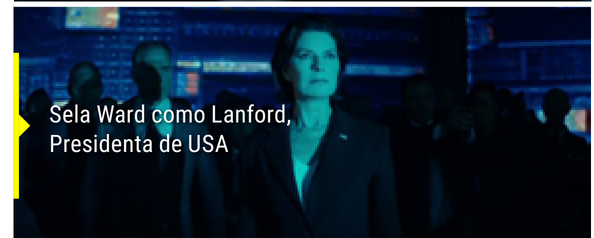
y Matthew Broderick el de *Godzilla* (1998). La característica particular que tienen en común estos tres personajes es que son científicos y no los típicos héroes de acción pasados de gimnasio y batidos proteicos. Esta fórmula no siempre funciona, pero se sale un poco de los cánones establecidos y se agradece por ello.

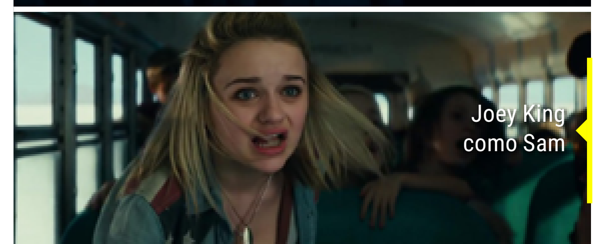
Entre los regresos más destacados se encuentran los de **Jeff Goldblum como David Levinson**, (experto en informática del MIT) quien luego de la invasión pasa a ser el Director de la ESD; **Bill Pullman como Thomas J. Whitmore**, (ex Presidente de los Estados Unidos y piloto de caza durante la primera invasión extraterrestre); **Brent Spiner como el Doctor Brackish Okun** (encargado del Area 51) y **Vivica A. Fox como Jasmine Dubrow-Hiller**, (esposa del Coronel Steven Hiller -rol que protagonizaba **Will Smith**, principal ausente en esta secuela-). En la original, Smith interpretaba al carismático piloto y ahora, los trailers de **ID:Resurgence** nos muestran que su personaje murió durante las pruebas del primer avión caza híbrido. Tendremos que verla para saber quién ocupará el difícil rol que conjuga lo humorístico con el clásico héroe de acción y que, en aquella oportunidad, lanzó a la fama mundial a Will Smith. se perfila para ese papel **Liam Hemsworth**, quien esperemos pueda con esa responsabilidad y cumpla un rol aceptable dentro de sus limitaciones actorales ya demostradas en la saga de *Los Juegos del Hambre*.


Liam Hemsworth como Jake Morrison


Jessie Usher como Dylan Dubrow-Hiller


Maika Monroe como Patricia Whitmore


Sela Ward como Lanford, Presidenta de USA


Joey King como Sam


Judd Hirsch como Julius Levinson

En cuanto a la trama, en la primera película vimos como el hijastro de Hiller y la hija del presidente Whitmore establecen un vínculo de amistad y en esta secuela veremos cómo continuó esa relación durante los 20 años que pasaron. Los papeles son ocupados por **Jessie Usher como Dylan Dubrow-Hiller,** y **Maika Monroe como Patricia Whitmore**, ambos pilotos de la Earth Space Program, siguiendo los pasos de sus padres.

Esperamos que **Independence Day: Resurgence** adquiera la misma fama de película de culto que su antecesora y nos brinde personajes nuevos tan memorables como lo hizo la original en el año 1996.

WE HAD
TWENTY YEARS
TO PREPARE

SO DID THEY

INDEPENDENCE DAY
RESURGENCE

MAGICAL GIRL

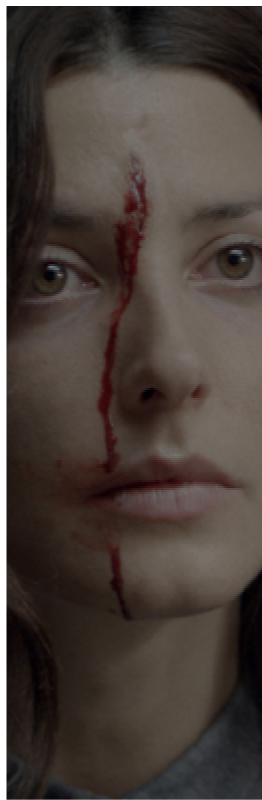
"CUANDO EL MUNDO LA OBLIGA A CRECER"

Texto **Laura Petroff @monkeylibrium**

Es cierto que el título Magical Girl puede confundir, sobre todo teniendo en cuenta que es una obra española. Los que no conocen el género de anime y manga mahō shōjo la considerarán una película como cualquier otra, pero es posible que quienes sí estén familiarizados con este género experimenten un poquito de disonancia cognitiva. La utilización del concepto de la Chica Mágica (famoso en latinoamérica gracias a Sailor Moon y Cardcaptor Sakura) como disparador para un drama de venganza y chantaje puede sonar hasta criminal para un fan del género, pero lograr popularidad entre un público adulto, que no lo juzga ni lo ridiculiza, es un gran paso para el fandom en general.

El film cuenta la historia de Luis, un padre soltero de mediana edad, profesor de literatura, dentro de un duro contexto económico general que busca cumplirle un último deseo a Alicia -su hija de 12 años, enferma de leucemia-: ser dueña del vestido original de Magical Girl Yukiko, un anime que adora. La diseñadora es muy famosa, razón por la que el valor del vestido asciende a los €7000, un lujo que Luis no puede pagar. Las circunstancias de la vida le darán a este padre una oportunidad para conseguir el dinero, pero de una manera un tanto ilegal y moralmente incorrecta. Gracias a sus acciones, la vida de muchos otros se verá inmersa en un torbellino de venganza, sadismo y chantaje.

Al ver el diseño del fotograma en el que se presenta el título de la película se percibe la



Ver también: Oldboy (2003) Millenium Mambo (2001), Reign Over Me (2007).

Ficha técnica

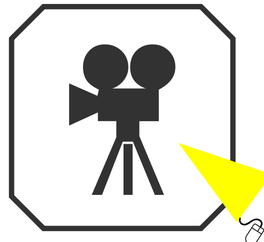
Título original: Magical Girl
Año: 2014
Género: Drama
Dirección / Guión: Carlos Vermut
Elenco: Luis Bermejo, Bárbara Lennie, José Sacristán. Más en IMDb
Duración: 127 minutos
NETFLIX: No.

dirección que tomará: el título Magical Girl aparece en un fondo negro con letras mayúsculas blancas y una tipografía simple, que dan la bienvenida a algo inequívocamente oscuro, tal vez reflexivo. Creer que la película se parecerá a Sailor Moon después de haber llegado a ese punto no representa una traición por parte de la película sino una falta de atención del espectador. Por otro lado, algunos animes del género (como por ejemplo, Puella Magi Madoka Magica, 2011) han explorado temas igual de complejos y adultos que los tratados en esta película, demostrando que también son capaces de elevar el nivel de la audiencia e incluso hacerla evolucionar.

El track elegido para representar a Magical Girl Yukiko no es actual, se llama □□ SA RA SA RA y fue la canción con la que debutó como popstar Yōko Nagayama en 1984. En su estilo se percibe esa década muy fácilmente. Hay un contraste muy fuerte con la narración de 2014: la canción no encaja. Lo mismo sucede con los personajes femeninos que, ya desde el primer momento, no cuadran con la idea de la chica mágica. Es ahí cuando habrá que entender que no se presenta todo de manera literal sino que un juego de nuevos significados está a punto de abrirse frente al espectador.

El anime es como cualquier otro objeto de la cultura humana. Al igual que un vaso, una película, un logo o un gesto, puede ser absorbido e incluido en nuevas obras. Dentro de algunos géneros eso es exactamente lo que los escritores quieren: dar realismo a su texto, hacerlo completo y mostrar el mundo como es. A medida que pasan los años y la realidad cambia, se van incorporando nuevos elementos a los distintos tipos de narración. Por otro lado, esta integración ayuda a unir a distintos rangos etarios: no hay manera de que esto pueda ser negativo. Luis trata con mucho respeto el amor que su hija siente por la serie Magical Girl Yukiko y no sería extraño que más de un padre, antes intolerante, tome el ejemplo.





VEREDICTO

GENIAL



Es hora entonces, no sólo de aceptar que estas obras que parecían 'sagradas' se insertarán en nuevos contextos -que pueden resultar extraños al principio-, sino de abrazar los cambios que esta evolución está causando. Es deber de todos lo que forman parte del fandom hacer que la oleada de personas, que inevitablemente llegará a esa comunidad, se sienta cómoda y bienvenida. Algo parecido está pasando en World of Warcraft: la nueva película sin duda llevará a nuevas personas al juego y han comenzado a circular mensajes que piden a los jugadores más experimentados que ayuden a los nuevos a jugar y aprender. El compañerismo sigue siendo una de las de las ideas principales de los juegos online y al facilitar un espacio virtual en el que la gente se encuentra ¿no es lógico compartirlo? Cada vez más brechas son cerradas, más obstáculos sorteados y no sólo es a causa del recambio de generaciones, sino también a la convivencia de todas ellas en el mundo del entretenimiento.



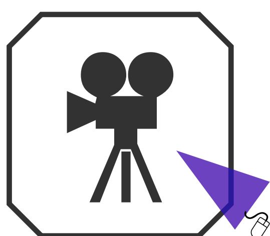
THE MAN IN THE HIGH CASTLE

"¿QUÉ HUBIERA PASADO?" ES LO QUE MENOS IMPORTA

Texto **Laura Petroff @monkeylibrium**

Mientras sigue en producción su segunda temporada, **Glitchy Frames** te ilustra un poco sobre la obra de **Philip K. Dick** que inspiró esta serie de Amazon. Si ya tenés el libro en tu repisa, no te emociones: esta adaptación se hizo con poco cariño.

Uno de los conflictos armados más trágicos de la historia, que todavía afecta a la humanidad hoy en día, fue la Segunda Guerra Mundial. Comenzó en 1939 y fue, entre otras cosas, el contexto en el que se desarrolló el genocidio planificado más grande del siglo XX -entre 10 y 12 millones de judíos, gitanos, homosexuales, discapacitados y enemigos del estado nazi fueron asesinados- razón por la cual se lo llama El Holocausto, con mayúsculas. Ya sea por la estética que la época le impregnó al conflicto, los fundamentos ridículos del nazismo o su amor por lo esotérico, la Segunda Guerra Mundial seguirá presente en la cultura pop siempre desde la seguridad que proporciona la derrota del Eje hace ya 71 años.



Un escritor, sin embargo, fantaseó con un desenlace distinto.

En un pasado de lo más aterrador, el "verdadero vencedor" de la Segunda Guerra, el Eje, se termina repartiendo el territorio de los Estados Unidos: la costa oeste bajo el dominio alemán, mientras que la costa este le correspondía a Japón. La población estadounidense ha aceptado este destino, y vive entre el temor y la fascinación por la cultura de sus conquistadores. Tanto la experiencia de los poderosos como la de los más humildes es descrita en detalle girando alrededor del **Hombre en el Castillo**, el misterioso autor de un libro prohibido por el nuevo régimen.

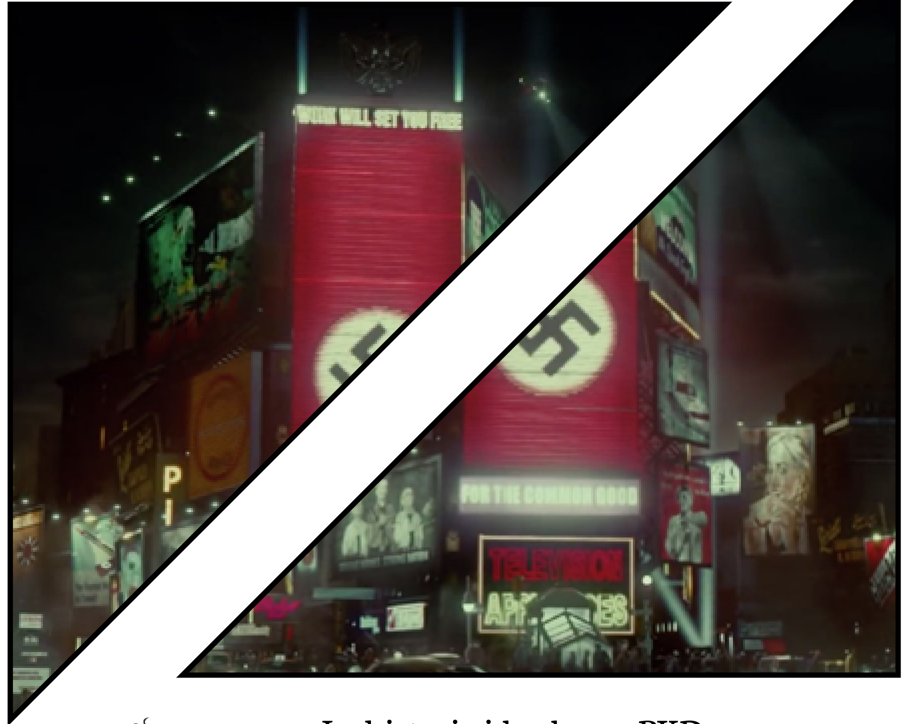
El creador de esta arriesgada idea es **Philip Kindred Dick**. Nació en 1928 (dos años después que la abuela de *@monkey-*

FICHA TÉCNICA

CREADORES
Ridley Scott,
Frank Spotnitz
(de Philip Kindred Dick)
ORIGEN
Estados Unidos
AÑO
2015
EPISODIOS
10
NETFLIX
[NO]



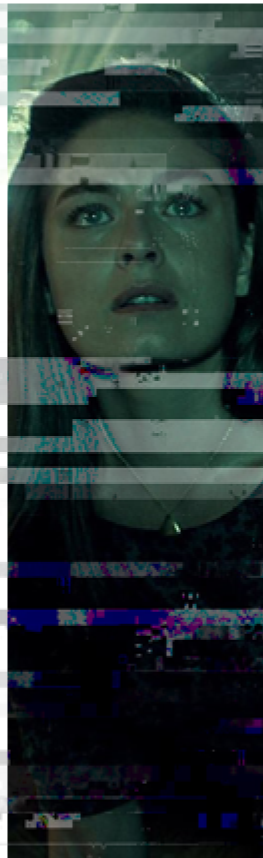
PRUEBA IRREFUTABLE DE QUE LO LEÍMOS



librium) y es uno de los autores más recordados en el mundillo de la ciencia ficción internacional. Sus creaciones fueron llevadas al cine en numerosas ocasiones, siendo *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, la más conocida; aunque PKD nunca llegó a verla a causa de un ACV que lo dejó en coma ese mismo año, ¡Cinco meses antes del estreno!. Vivió al límite de la pobreza durante mucho tiempo a pesar de haberse vuelto famoso en vida, y sus experiencias con drogas, sectas y alucinaciones están muy presentes en sus libros tanto como sus inquietudes políticas y filosóficas.

En 2010 se anunció el proyecto para llevar **The Man In The High Castle** a la pantalla chica. Con el pasar de los años se fue conformando el equipo que contó con grandes como Ridley Scott en producción y Frank Spotnitz, escritor en *The X-Files*, en la dirección. La adaptación del libro de PKD, sin embargo, fue sumamente vaga. Si bien se conservó el marco y algunos de los personajes, pocas de sus motivaciones y personalidades se llevaron a la trama. Por otro lado, es cierto que si se hubiese hecho una adaptación 100% fiel, la mitad de los que siguen la serie no estarían interesados.





VEREDICTO

MALA

La historia ideada por PKD se apoya muy fuertemente en las jerarquías sociales, los misterios y las relaciones humanas, sin escenas de acción (salvo en el clímax) y tensiones mucho más psicológicas que físicas.

Con el correr de los años, la figura del 'nazi' ha sido despojada de sus complejidades y resignificada para su conveniente uso en el medio pop. Desde las simples parodias como *El Gran Dictador* (1940), las serias y justificadas acusaciones en *La vita è bella* (1997), hasta su utilización para tirarle palos a la sociedad actual en *Er ist wieder da* (2015); el nazi se convirtió en la malignidad encarnada, el enemigo obligatorio de cualquiera que se considere una persona de bien. Este acercamiento es lo que, de a poco, fue convirtiendo al nazismo en un fetiche para el universo cinematográfico.

La nueva interpretación de **The Man In The High Castle** no es más que un resultado de esta burda sintetización. Poco de la serie es un ensayo sobre la gente y mucho, tropos gastados sobre extorsiones, amenazas y asesinatos. Cuando una obra de ciencia ficción está menos interesada en el proceder humano frente a situaciones extraordinarias que en las explosiones y naves espaciales, gana mucha plata, de eso no hay duda. Pero el alma la perdió.

Entrevista a Matías San Juan

–Exponente de la historieta nacional–



"EL PÚBLICO QUE NOS LEE A NOSOTROS ES CHICO, ENTONCES SI ES CHICO YO QUIERO CONOCERLO"



Pseudo autorretrato de Matías

Texto Santiago Jerez Ferrante @nerdycinephile

Matías San Juan es un creador de cómics, escritor y dibujante argentino. Su trabajo está compuesto por diversas historias cortas de publicación nacional e internacional. Dentro del país publica en una revista llamada *Doppelganger*, que realiza junto con su amigo **Pablo Vigo**. La revista actualmente se encuentra en su tercer número y está dividida en dos partes: por un lados las historias de Matías, de tono oscuro y generalmente sobre crímenes, y por otro lado las historias de Pablo, con un tono más bien intimista, rozando lo autobiográfico. Martín habló con **Glitchy Frames** sobre la situación del cómic nacional, la revista que lleva adelante con su amigo de toda la vida (Pablo Vigo) y sobre los artistas actuales que más les gusta.

-¿De dónde nace tu estilo? Contanos un poco de tus influencias a la hora de crear historias.

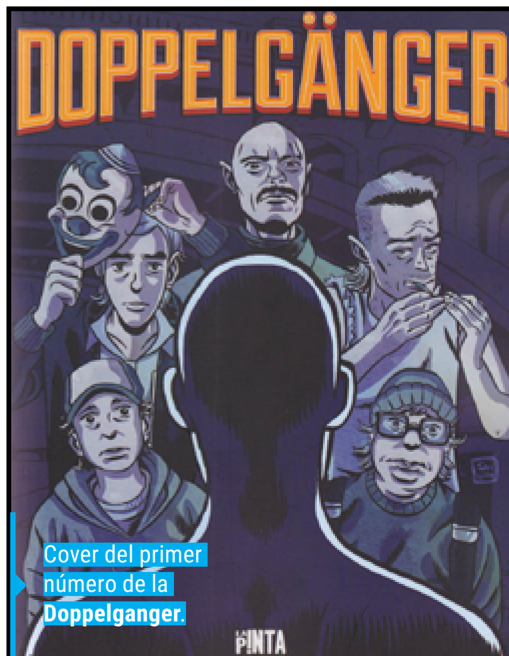
-Cuando era pibe quería entrar a Marvel, eso era lo que quería hacer, entonces había estado muchos años estudiando anatomía, perspectiva, preparándome para eso. Lo que me cambió fue que tuve un profesor de dibujo que trajo Ghost World. Cuando trajo eso: a la mierda Marvel. Nunca más. Yo no sabía que se podía hacer eso, no había consumido nada de eso, es más ni siquiera había leído mucho europeo. Entonces empecé a leer a Daniel Clowes, Chris Ware, Adrian Tomine, Crump. Todos los independientes de los 80' y 90' de Estados Unidos. Eso es lo que más me gusta y de hecho, en ese sentido estoy atascado ahí. Esa es la historieta que me gusta a mí y es lo que sigo haciendo yo.

-Hablando un poco de la temática, ¿Hay algo detrás de esa temática que trata siempre del crimen y la violencia, así como también un choque entre lo más marginal y tal vez algo más estereotipado o inocente?

-Sí, si, hay intenciones. Todo el tema violento, crimen y la urbanidad, la gente marginal; es mi elemento, es lo que me gusta escribir y de lo que me gusta leer, entonces siempre algún tipo de transgresión va a haber. Lo otro, por más que esto sea lo que me guste, no quiero hacer historias de crimen clásico. Me encanta el género y probablemente es lo que vaya haciendo cada vez más en el futuro, pero siempre tiene que estar mezclado con otra cosa, tiene que tener como humor negro, o como vos decís en un contexto donde sea todo más estéril. Por ejemplo cuando dibujo familias tipo o cosas inocentes es porque lo quiero destruir, es para romperlo. Cada vez que traigo uno de esos elementos es para destruirlo adelante tuyo.

-Se nota eso. No es que es una historia de género y nada más.

-No, no, claro. Te soy sincero, por más que sea lo que más me gusta, no me sale naturalmente escribirlo de esa forma. Ya cuando lo escribo es como que viene mezclado con otras cosas que tengo yo.



Cover del primer número de la **Doppelganger.**

-Viendo tu Tumblr y Facebook me encuentro con estas tiras cortas que hacés de diversas series y películas (Fargo, True Detective, The Big Lebowsky) ¿Por qué elegís esas series o películas? ¿Qué te parece que le aportás a esas escenas?

-Las series y películas son cosas pilares para mí. Ponele, toda la obra de los Cohen es fundacional para mí. Vi todas las películas mil veces, leo libros sobre ellos, tengo una admiración muy grande. Entonces ese material me nutre. Y esas tiras particulares las hago porque lo que me cuesta mucho es escribir. Entonces lo que suele pasar es que cuando ves que no estoy haciendo historietas es porque estoy escribiendo o luchando con el guión o lo que fuera. Pero lo que me pasa también es que necesito estar haciendo historietas todo el tiempo. Bueno ahora, por ejemplo, hace un par de meses, tuve un período en el que no podía hacer y al principio es como que me la banco, pero después me empiezo a poner de mal humor. Lo necesito. Me vuelvo un bicho, me transformo en Mr Hyde. Lo necesito hacer. Entonces cuando me pasa eso de que tengo esos baches, ese tipo de tiras son como mi manera de hacer historieta sin escribir. Mecánica, mantener la mano viva.

Hay una cosa que Lynch decía que era la escena del ojo del pato: toda la tensión o lo principal, es el ojo del pato. Todas las películas tienen una escena que por ahí no tiene nada que ver con la trama, pero que son el alma mater de la película, y cada vez que veo una serie, que veo algo que me gusta, digo: 'Esa es la escena del pato'; y las tiras son eso para mí.

-¿Qué pensás de la industrial local? ¿Hay algún exponente que te interese o te llame la atención?

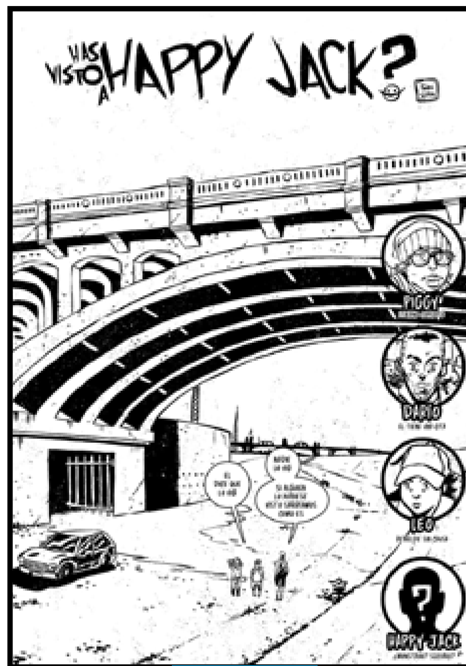
-Un montón, un montón. Me parece que lo que está pasando ahora en la historieta argentina está buenísimo. Muchísimo mejor de lo que se veía hace diez años. Ponele, de ahora, los que más me gustan son Juan Saenz Valiente y Fernando Calvi, esos son los dos que más me gustan, tal vez son un poco más grandes. Ahora, de mi edad, más allá de Pablo Vigo y mis amigos, me gusta mucho Pedro



Mancini, y Pablo Guaymasi, que es también muy bueno. Siempre lo recomiendo.

-Ligado a esto, ¿Crees que están dadas la condiciones para que alguien que recién arranca pueda publicar y salir a la luz?

-Sí, y de hecho es algo de lo que yo siempre hablo con la gente del circuito; es mucho más fácil hoy que cuando nosotros empezamos. Mirá, cuando yo empecé a publicar no había editoriales salvo De la Flor y que se yo, pero no te contestan un mail. No había revistas porque no estaba La Fierro. Era la época que por el quilombo del 2001, la historieta estaba en internet y eso a mí me parece que está bien, pero me parece que la casa de la historieta es el papel. Entonces era jodido en esa época porque, aparte imaginate, si vos estabas empezando y estaban todos en la misma. Ahora eso cambió, rotundamente. Ahora tenés, fácil, cinco, seis, siete editoriales chiquitas, independientes, que tienen líneas editoriales variadas. Entonces vos, depende lo que hagas, hay un espacio donde podés mandar. Si vos podés mandar tu propuesta por mail o si vas a un evento, siempre están ahí, te acercás y hablás, el trato siempre es bueno. Además, ahora si te animás, tenés La Fierro también. No es fácil entrar, pero está.



Uno de los primeros cómics de la Doppelganger.

-Pensando en la tira que publicaste en Vice (*Rasberry Cupcakes*), ¿Sentís que hay algo distinto en salir publicado afuera?

-No tanto por eso, porque yo ya había venido publicando afuera de antes.

-¿Sentiste que era un público más abierto?

-Yo pensé que era más abierto, mi preconcepto era ese. Como es un público que leyó más de la temática que hago yo, por ahí lo puede aceptar un poco más orgánicamente que acá. Y después cuando empecé a publicar, me empecé a dar cuenta de que es bastante igual a acá. De hecho, el año pasado saqué una revista con todos cómics míos, allá. Lo que es distinto allá es que por ahí acá hay, no sé, vamos a decir dos mil lectores potenciales de historieta que vienen a los eventos, etc. Por ahí, allá, son veinte mil. Eso es lo único que cambia, las escalas; pero de esos veinte mil la proporción que lee este tipo de comics es la misma que acá. Igual es lindo publicar afuera porque te llega un poco de feedback.

Barry, que es una de las que más me gusta, la publiqué en esta revista allá y salí en un programa de radio que hacen reviews de comics. Cuando empezaron a hablar yo dije: 'Ay, ¿Se habrá entendido o no? porque era bastante argentina'. Tenía esa ansiedad de ver si se entendía y lo entendieron perfecto, no hubo ningún tipo de problema. Eso está bueno.

-¿Y acá recibís algún tipo de feedback?

-Sí, sí, pero es más que nada en persona. Nos pasa mucho cuando vamos a la Crack Bang Boom o a la Comicópolis, de gente por ahí compra el último número de la revista y te dice: 'que buenos que estuvieron los anteriores', 'me encanta' y eso. Aparte, de la forma que lo pienso, entiendo perfectamente que el tipo de historieta que hago yo, que hace Pablo, no es para públicos masivos. Nosotros no estamos compitiendo con Batman, la moneda se la lleva Batman. Entonces entendemos y aceptamos eso, yo entiendo que el público que nos lee a nosotros es chico, entonces si es chico yo quiero conocerlo. Me interesa mucho conocer quién es el tipo al que le gusta lo que hago yo o no. Me copa cuando viene alguien y te habla y se nota que le gustó y que prestó atención. Me brindo, pregúntame lo que quieras, a mí me encanta.

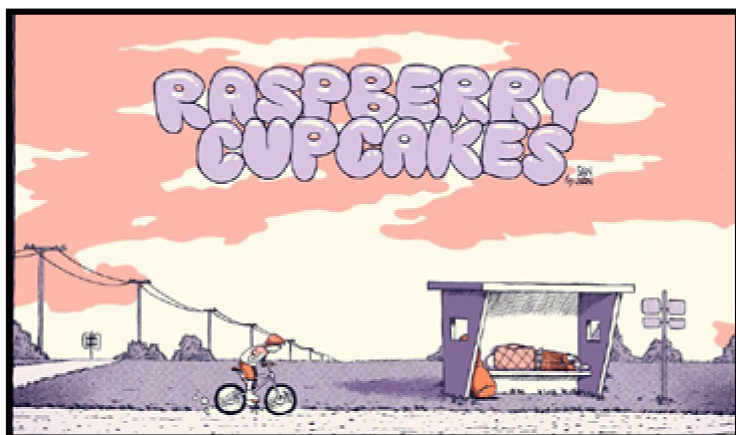
-De esto hablabas un poco antes, ¿Cómo te llevás mejor? ¿Cuando hacés una historia enteramente tuya, cuando trabajás con un dibujante o cuando adaptás una historia que originalmente está en otro medio?

-Ahora más que nada, y mirando hacia adelante, me gusta más laburar solo porque sos más dueño de lo que hacés. Te digo esto, pero las experiencias que tuve escribiendo con guionistas fueron todas muy buenas. Por lo menos lo que llegó a ver la luz fue bueno. Por ejemplo el laburo con Damián Conelly fue buenísimo, aparte fue medio orgánico. Pero lo que me pasa cuando laburo con un guionista es como que está buenísimo, nos divertimos mientras lo hacemos, pero después cuando sale el libro lo siento menos mío y es como que cuando vos escribís algo, para bien o

para mal, el 100% de la responsabilidad es tuya porque hacés todo. Entonces, si a alguien le gusta es todo para vos y si a alguien no le gusta, lo defendés vos.
Y adaptar me gusta muchísimo, pero tampoco lo quiero hacer tanto porque tampoco es tan tuyo.

-Hablando ahora del mercado actual, ¿Te parece que hay algún autor que sientas que está llevando el medio hacia delante, uno al que haya que leer sí o sí?
-Me parece que hay dos cosas distintas. Si vos decís quién es el tipo que le hace bien a la historieta o que está bueno ese tipo tenga atención porque va a atraer gente es Juan Saenz Valiente. Ahora, por el otro lado, yo te digo que quien está haciendo bien las cosas en todo espectro, más allá de la historieta, es Pedro Mancini. Me parece que entiende perfectamente cómo interpelar a su público, eso lo tiene clarísimo y no es joda, no es fácil. De hecho, a mí me cuesta muchísimo comunicarme hacia afuera cuando no es en historieta y eso él lo entiende perfectamente y el material lo soporta. Tiene lo que tenés que tener atrás digamos.

-Cambiando un poco de tema, ¿Cuál sería tu trabajo ideal? Hablando de formato, cantidad de páginas, color, etc.
-Es buenísima esta pregunta porque es algo en lo que pienso constantemente. Mirá, me gustaría seguir con la Doppelganger para siempre. Digo que hagas lo que hagas siempre tenés que estar trabajando en una historia corta. Entonces me encantaría seguir con la revista porque es el vehículo ideal para ese tipo de material. Y ahora, hace ponele uno o dos años tengo una picazón importante de sacar mi primer libro de autor, y tengo tres guiones que estoy siempre re trabajando o puliendo hasta que esté conforme y probablemente vaya a ser uno de esos tres. Eso es lo que me gustaría hacer y a futuro el tipo al que le envidio como hace las cosas es *Jason*, el sueco. El tipo saca un libro cada dos años, chiquitito y le chupa un huevo todo. (Risas) Eso





me encantaría, poder sacar un librito de tamaño relativo, tipo sesenta-noventa páginas cada dos años y en el ínterin darte historias cortas. Eso sería fantástico.

-Volviendo a la revista (Doppelganger), ¿Cómo surgió la idea de hacerla?
-Surgió porque con Pablo queríamos laburar juntos en algo desde hacía muchos años. Yo desde los 12 años que me conozco con él. Aprendimos historieta desde el primer momento en el mismo lugar, siempre tuvimos los mismos estímulos por más que lo que hagamos no sea tan similar. Entonces le dije: 'Mirá, vamos a hacer esto como Love & Rockets. Una revista donde estemos nada más vos y yo, hacemos lo que se nos canta. Yo de mi lado, vos de tu lado y ya. Lo proponemos, si sale sale y después vemos que onda'. Y fue bien. La duda que teníamos era, ¿alguien quiere leer esto? Y quiso. Lo que vende esa revista es sorpresivo. Por qué no pensé que existieran esos tipos que les gustase esto o que tuvieran esos mismos gustos que tenemos nosotros. Y fue bien, y el segundo número fue mejor y el tercero es al que mejor le está yendo.

-Algo que uno se esperaría es este contraste de historias entre las tuyas y las de Pablo. Son cosas muy diferentes, pero creo que hay un público que busca las dos.
-Opino igual, y de hecho la pregunta que me hicieron un par de veces es cuál es el hilo conductor y a mí me cuesta, porque si agarrás la revista es como decís vos, son temas diferentes, pero desde mi óptica hay un montón de hilos conductores porque lo conozco a Pablo desde siempre; sé desde dónde salen sus historias y él sabe desde donde salen las mías. Para mí y supongo que para él también, la revista tiene más unidad que la que en realidad tiene para los demás. Y me parece que es como decís o por lo menos yo espero que existan, esos tipos que quieren las dos cosas.

SECONDS

Las segundas oportunidades no se desperdician

Texto Laura Amarilla **@heylauringui**



PORTADA

FICHA TÉCNICA

OBRA
Seconds: A Graphic Novel
AUTOR / ARTISTA
Bryan Lee O'Malley
COLORISTA
Nathan Fairbairn
EDITORIAL
Ballantine Books
LANZAMIENTO
15 de julio de 2014
IDIOMA
Inglés / Español

Todos conocen **Scott Pilgrim**, la obra que lanzó al estrellato a **Bryan Lee O'Malley** y cuya historia central es la de un adolescente canadiense que se enamora de una excéntrica y misteriosa chica americana y que, para conquistarla, debe vencer a sus siete malvados ex novios.

A 11 años de su lanzamiento, el amor de Scott, Ramona Flowers, sigue inspirando cortes de pelo alocados y protagonizando avatares en muchos perfiles de Twitter. Seis volúmenes y una película más tarde, el autor ya tiene una imagen definida y un público exigente que complacer. Y la verdad es que, en este caso, la protagonista de **Seconds** no tiene nada que envidiarle a su antecesora.

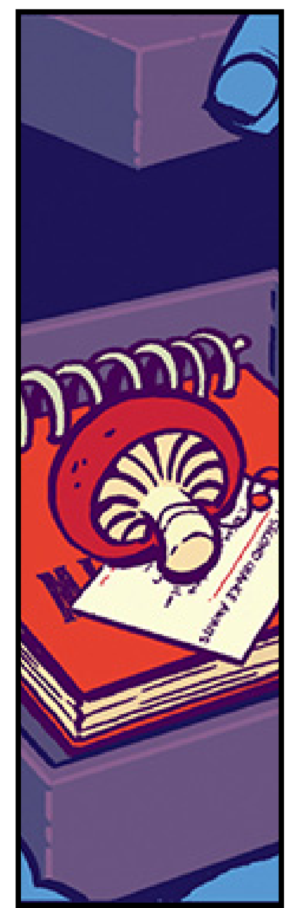
A pesar de ser historias muy diferentes, sin lazos argumentativos en común, esta nueva entrega de O'Malley reelabora varios clichés de una manera muy interesante, valiéndose de su vínculo con la fantasía y la facilidad de generar empatía con los personajes. Inmersa en un realismo mágico, la historia está protagonizada por **Katie**, una joven de ojos brillantes y melena naranja alborotada, que encuentra un kit para resolver errores -compuesto por una olla de hongos y una libreta- debajo de su cama.

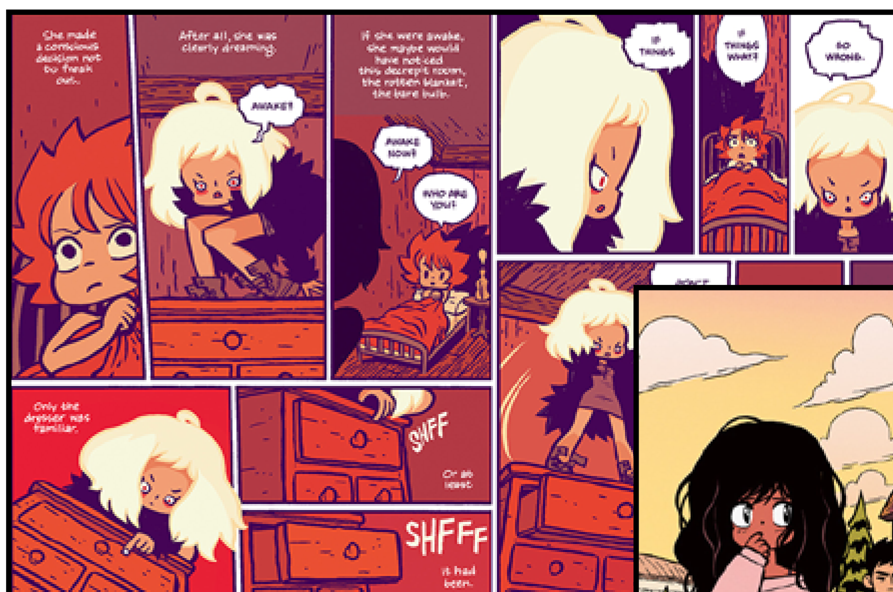
Katie es la chef principal de su propio restaurante, *Seconds*; le va muy bien y está a punto de concretar la apertura de un nuevo local con un aire más maduro y formal. Sin embargo, esperar a que finalicen las obras de remodelación de su nuevo restaurante la hace sentir ansiosa y estancada en un viejo espacio, sin amigos de su edad.

Los hongos, la libreta y la posibilidad de enmendar los errores al terminar el día aparecen en la historia la misma noche en la que un hecho desafortunado ocurre en Seconds. Y funcionan.

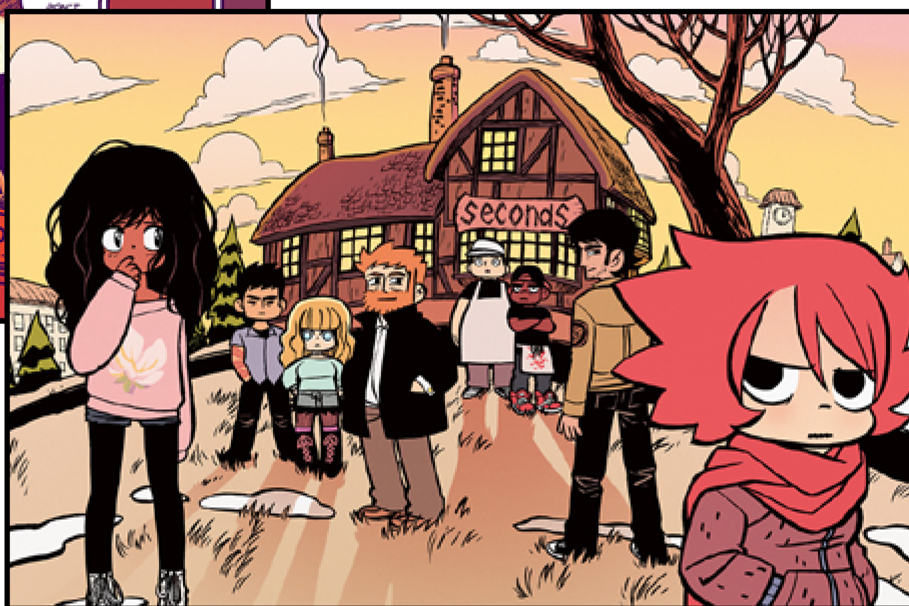
A lo efecto mariposa, la historia va y viene sobre un presente lleno de pequeños y grandes errores que la protagonista va modificando. Pese a las advertencias de **Lis** -un espíritu de cabello rubio enmarañado que custodia los hongos- la efectividad del kit resulta irresistible para Katie que continúa haciendo y deshaciendo hasta que todo se sale de control.

Un poco por su personalidad impulsiva y torpe, y un poco por la frustración de no poder hacer las cosas a su ritmo, la protagonista colma la historia de guiños a muchas situaciones de actualidad: el stress, las salidas fáciles, los amores que van y vienen, la distancia entre amigos y el tiempo limitado para resolver los errores. Aquí **Bryan O'Malley** se reinventa como escritor y dibujante, mostrando una nueva y fresca faceta que no se vio en la saga anterior.





Desde Google Play pueden leer una muestra gratuita digital en este enlace.



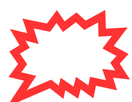
A nivel estético, se vuelven a ver esos ojos saltones y brillantes, los gritos verborrágicos que ocupan casi todo el cuadro y algunos lujos como los planos doble página que dan a los lectores una nueva perspectiva del trazo del autor. El principal cambio con respecto a **Pilgrim** es la utilización del color. Con una paleta que gira alrededor de los tonos amarronados y naranjas, los colores son bien aprovechados para resaltar los saltos espaciales y temporales. La paleta no varía mucho en cada cuadro, los colores se invierten a modo de negativo fotográfico separando las distintas realidades, lo cual facilita la comprensión de la escena desde la primera mirada. Atento a los detalles, el autor crea personajes expresivos y excéntricos, los viste con ropa cool y hace transcurrir sus vidas entre paisajes imponentes. Su manera de narrar con dibujos se luce por todos lados y se destaca la excelente labor del colorista **Nathan Fairbairn**.

Seconds no es una novela gráfica clásica con tintes de comedia romántica; es una gran olla con hongos mágicos, un espíritu protector y una protagonista entrañable rodeada de colegas y amigos con todo tipo de personalidades. Ese combo invade sus páginas entrelazando amor y humor en un entorno de realismo y fantasía que conmueve y abraza al lector.

A través de un excelente guión y el ya conocido y esmerado talento de su dibujante, **Seconds** es una linda historia que refleja ciertas cotidianidades de la juventud y llama a reflexionar sobre la importancia que tienen las elecciones que tomamos todos los días. ◢ MUY BUENO

"Atento a los detalles, el autor crea personajes expresivos y excéntricos, los viste con ropa cool y hace transcurrir sus vidas entre paisajes imponentes. Su manera de narrar con dibujos se luce por todos lados"





MY HERO ACADEMIA

Uno para todos y todos para uno

Texto Germán Perrotta **@GerJP**



VOLUMEN 1

FICHA TÉCNICA

OBRA
My Hero Academia
GENÉRO
Superhéroes, Comedia
AUTOR / ARTISTA
Kohei Horikoshi
EDITORIAL
Shūeisha
LANZAMIENTO
8 de julio de 2014
ANIME
3 de abril de 2016
(13 episodios)

My Hero Academia (*Boku No Hero Academia*), creado por Kōhei Horikoshi, es uno de los mangas más exitosos publicados por Shonen Jump en los últimos años. Como sucede con *One-Punch Man*, utiliza las costumbres e ideas del género superheroico occidental y las adapta al estilo del manga logrando un mix entre lo mejor y lo peor de los dos mundos.

El argumento de **MHA** comienza con el nacimiento de un bebé fluorescente en la ciudad de Keikei en China: el primer niño nacido con un superpoder al azar. A partir de ese momento histórico, millones de personas nacen con habilidades especiales, conocidas como "**Quirks**". Este fenómeno se vuelve algo normal y casi el 80% de la población mundial nace con superpoderes.

En este universo creado por Horikoshi, los chicos con poderes excepcionales suelen ir a la *Academia de Héroes*, una suerte de escuela a lo X-Men situada en la ciudad japonesa de Musutafu, donde entrenan y aprenden a dominarlos.

Sin embargo, el personaje principal de la historia, **Izuku Midoriya** –mejor conocido como "*Deku*"– **no posee ningún poder especial**, es un chico normal y corriente de 14 años, ultimate fanboy de todo lo relacionado con los superhéroes y ansía convertirse en uno de ellos. Su ídolo es "*All Might*", el más popular en el mundo de **My Hero Academia**.

Como Goku y Vegeta en *Dragon Ball*, Deku también tiene un antagonista en la historia: su compañero de colegio y ex amigo de la infancia, **Katsuki Bakugo**, quien con el tiempo se ha convertido en el típico adolescente abusador valiéndose de su "*quirk*", un poder que le permite producir explosiones a través del sudor de sus manos. Sin embargo, pese a su relación de frenemies, Izuku no duda en enfrentarse a un supervillano para defenderlo.

All Might presencia lo sucedido y al ver cómo Deku, a pesar de no tener quirks, se enfrenta al villano, decide contarle sus secretos. Su ídolo, le confiesa que luego de una batalla quedó lastimado para siempre y sólo puede usar sus poderes durante 3 horas al día. Dicho poder, para conveniencia de la historia, no es innato, sino que fue heredado. Se llama "Uno para Todos", puede transmitirse, y Deku parece ser el candidato elegido para recibirlo.

A diferencia de *Naruto* o *Dragon Ball*, Deku no cae en el estereotipo del típico protagonista que supera a sus oponentes mediante la determinación y la valentía rozando la inconsciencia o la terquedad, sino que también utiliza su inteligencia para pensar distintas soluciones y los potenciales riesgos que conllevan sus decisiones.

Otro toque distintivo es la introducción de un personaje como el de **Ochako Uraraka**, una joven alumna de la academia, cuyo

> *Deku no cae en el estereotipo del típico protagonista que supera a sus oponentes mediante la determinación y la valentía rozando la inconsciencia o la terquedad, sino que también utiliza su inteligencia"*



"¡Un héroe es alguien que atraviesa cualquier obstáculo que la vida pone en su camino!" All Might.



poder le permite dotar de ingravidez cualquier cosa que toca. Desde el comienzo de la historia, se perciben sus ganas de progresar en la academia, así como también sus sentimientos por Deku y su intención de superarlo una vez que éste comienza a demostrar su valía y habilidades. Es extrovertida, alegre y determinada a la vez, diferenciándose de otros personajes femeninos del shonen. Este es un detalle refrescante para los estándares con los que se suelen manejar en el manga y el anime; el autor trata de no llevar a sus personajes a los típicos clichés del género.

En cuanto al arte, **los trazos de Horikoshi evidencian la influencia de los cómics de superhéroes occidentales**, y como lo hace Murata con *One-Punch Man*, muestra una tremenda habilidad para representar los gestos faciales y escenas de pelea con una dinámica formidable. Se nota su concentración en el dibujo de las manos que logran transmitir cómo se sienten los personajes en cada momento de la historia mediante su lenguaje corporal. El diseño de cada uno de ellos es altamente superior a cualquier cómic de superhéroes que se esté publicando en la actualidad, demostrando una libertad e imaginación que no suelen verse en DC ni en Marvel quienes buscan cada vez más el "realismo" en sus personajes.



My Hero Academia son los *X-Men*, *New Mutants* y *Teen Titans* dibujados sin ningún tipo de vergüenza al ridículo. Tiene desde furries hasta dragones e incluso el villano del manga, **Shigakari**, con su cara y su cuerpo cubiertos de manos flotantes que puede controlar a voluntad, es un personaje nada fácil de representar con un excelente diseño.

Quizás el aspecto negativo sea la extensión del elenco, no porque el resto del equipo no sea interesante, sino porque varios de los personajes todavía no tuvieron su momento para brillar, pero se estima que esta situación cambie en los próximos capítulos del manga.

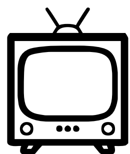


MHA ya cuenta con una adaptación al anime que se estrenó el 3 de abril de este año. El estudio encargado de producirlo es **BONES**, el mismo que realizó *Full Metal Alchemist* y *Full Metal Alchemist: Brotherhood*, y está dirigido por Kenji Nagasaki, responsable de *No. 6* y *Gundam Build Fighters*, entre otras.

El manga de **My Hero Academia** se encuentra bien arriba en el ranking de los cómics de superhéroes actuales y muy por encima de sus contrapartes occidentales.

◢ MUY RECOMENDABLE





KŌTETSUJŌ NO KABANERI

Steampunk y zombies

Texto Solowi Fawles **@ilaleicSoloist**

FICHA TÉCNICA

TÍTULO
Kōtetsujō no Kabaneri
GÉNERO
Post-apocalíptico
Steampunk
EMISIÓN
Abril - Junio 2016
CAPÍTULOS
12
DIRECCIÓN
Tetsurō Araki
ANIMACIÓN
Wit Studio
ESCRITOR
Ichirō Ōkouchi

En abril de este año se estrenó **Kōtetsujō no Kabaneri**, una historia ubicada en un mundo post apocalíptico, con ciudades rodeadas de grandes murallas, una horda de símil zombies que intentan matar a todos, armas milagrosas y un ingeniero ferroviario que intenta salvar al mundo. Y no, no es una edición no autorizada de *Shingeki no Kyojin*.

La trama nos lleva a una versión de la isla de Hinomoto- nombre usado en la antigüedad para referirse a Japón- en pleno proceso de industrialización, con una puesta en escena que mezcla elementos feudales con steampunk, similares a los vistos en series anime como *Samurai* 7 o *Sakura Taisen* (Siendo el personaje de Ayame-sama sumamente parecida a Sakura), con el agregado de que el desarrollo tecnológico está ligado a... los zombies.

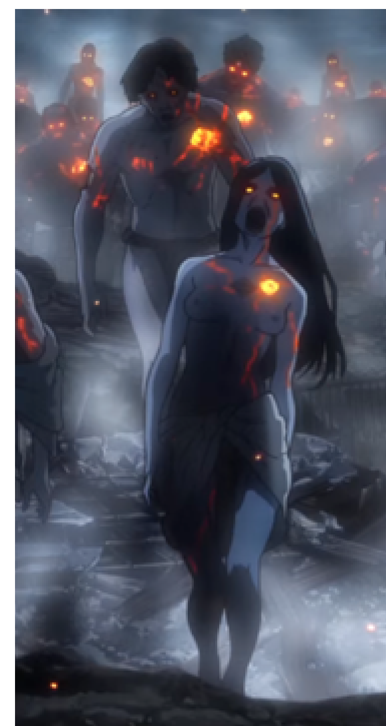
La humanidad se encuentra asolada por un virus que convierte a las personas en seres similares a los muertos vivientes -llamados **Kabanes**- quienes, además de infectar por medio de heridas y devorar humanos, poseen cierta inteligencia y una considerable dificultad a la hora de ser exterminados: sólo pueden ser destruidos si alguien les perfora el corazón, el cual está rodeado por una capa de hierro que pocas armas pueden penetrar.

Las ciudades amuralladas a lo largo de Hinomoto se encuentran conectadas por una vía ferroviaria que permite no sólo la movilidad de recursos, sino también la posibilidad de escapar de aquellos lugares afectados a otros más seguros. Ikoma, un joven ingeniero ferroviario, logra convertir una de sus herramientas de trabajo en un arma capaz de perforar el corazón de los Kabanes. Con la caída de su ciudad a manos de las criaturas infectadas y el encuentro con una misteriosa joven de 12 años llamada Mumei, es cuando empieza el viaje de Ikoma y los demás sobrevivientes a través del tren **Koutetsujou** (Fortaleza de Hierro) hacia la capital de Hinomoto.

Asumir que se trata de una edición no autorizada de *Shingeki no Kyojin* sería un grave error. En un género tan explotado como el de la amenaza zombie y la humanidad enfrentando una posible extinción, este anime representa una bocanada de aire fresco, no por su temática en sí, sino por su ejecución. Los primeros cuatro episodios son un viaje de adrenalina al mejor estilo *Mad Max: Fury Road*; los momentos en que la serie desacelera no arruinan la inmersión en la historia y nos otorgan escenas cargadas tanto de tensión y suspenso como de humor y ternura. Los personajes son bastante queribles poseyendo, además, un desarrollo sumamente agradable a lo largo de la serie.

Si buscan algo que les haga olvidar el hecho de que falta un huevo para que salga la segunda temporada de *Shingeki no Kyojin* o sólo están con ganas de ver un anime que los obligue a quedarse sentados hasta que se pongan al día, **Kōtetsujō no Kabaneri** es para ustedes.

MUY RECOMENDADA



ANIME

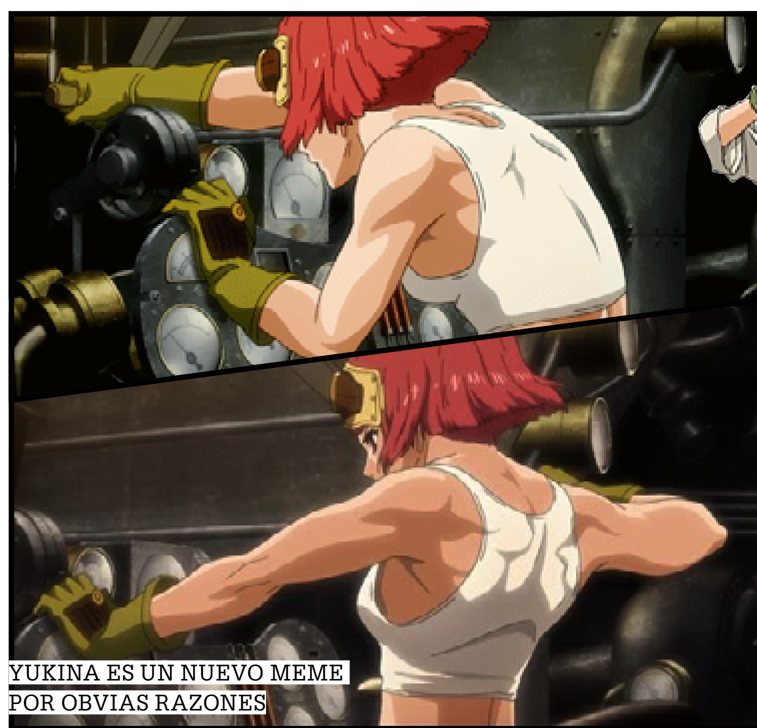


MUMEI E IKOMA SON LOS PROTAGONISTAS PRINCIPALES



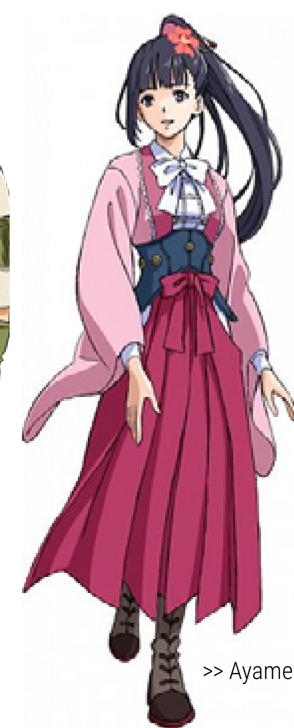






YUKINA ES UN NUEVO MEME POR OBVIAS RAZONES





>> Ayame

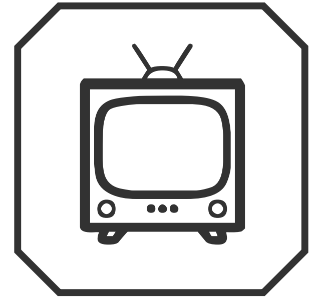
Destacados

Anime Next
EN EL LIMBO

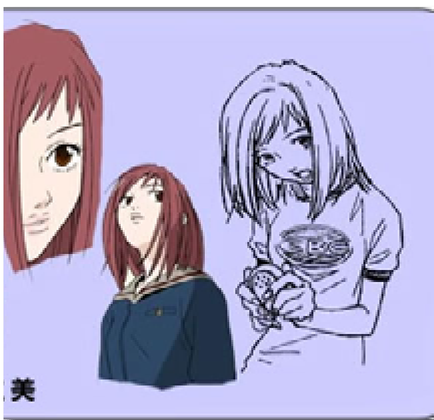
Texto Solowi Fawles **@ilaleicSoloist**

¿DÓNDE ESTÁ MI HAMBURGUESA?

Si sos de los que piden a gritos la próxima temporada de su anime favorito, o los nuevos proyectos de aquellos estudios que con cada nueva adaptación o serie original te vuelan la cabeza, en esta nota te mostramos algunos de los proyectos más esperados que están en el limbo de la emisión.







FLCL (2ª y 3ª temporada)



Gainax y Production I.G. nos volaron la cabeza con este anime de seis OVAs,allá por el 2000, instaurándose como serie de culto a medida que avanzaba el milenio. A muchos casi nos agarra un patatús al enterarnos que, 16 años después de su estreno, recibiría no una, sino DOS temporadas más... aunque sin la colaboración de Gainax, quien cedió todos los derechos de la franquicia a Production I.G. La fecha de estreno aproximada está fijada para algún momento del 2017. ¿Le tenemos fé?





Legend of the Galactic Heroes



Hace tres años se anunció esta nueva adaptación de las novelas de Yoshiki Tanaka y poco se supo desde entonces, más allá de que estará a cargo de Production I.G y que posee una fecha de emisión provisoria fijada para algún momento del 2017. Para aquellos que no están familiarizados con la saga, esta ópera espacial fue adaptada a lo largo de 12 años (1988-2000) y es considerada uno de los OVAs más largos de la historia, contando con un rico universo plagado de historias y personajes memorables que fueron, son y serán la delicia de cualquier aficionado a la ciencia ficción.





Shingeki no Kyojin (2ª temporada)



Tras el tremendo éxito que tuvo la primera temporada allá por el 2013, la segunda sigue atascada en el limbo, sin fecha de salida aparente. Y esto no es de extrañar; la parte del manga que le toca cubrir esta temporada es una que muchos fanáticos recuerdan por orientarse más en la historia entre humanos que en las batallas contra los titanes, lo cual puede resultar algo decepcionante para algunos. Si bien salieron algunos OVAs, juegos y películas para contentarnos hasta entonces, la verdad es que la cosa está jo-COMPLICADA.



Mahou Shoujo: Ore



Hay cosas difíciles, y luego está entender cómo es que la adaptación al anime de un manga con semejante argumento como éste se encuentra en el limbo de emisión. Icchokusen Moukon es el creador de este web manga con temática BL que mezcla idols, mahou shoujos y genderbend en una trama tan brillante como ridícula. Contando además con yakuzas, romances y tipos atractivos en vestidos, vamos a dejar que su imaginación vuele con esta vaga preview mientras esperamos que confirmen una fecha de estreno para el que probablemente vaya a ser un anime bastante... peculiar.



New Madoka Magica Project



Para celebrar el 40º aniversario del emblemático estudio SHAFT a finales del 2015, se organizó una serie de eventos a lo largo de las ciudades más importantes de Japón conocida como Madogatari, en la cual los visitantes pudieron no sólo hacer un repaso de la increíble carrera de este estudio, adquirir productos de edición limitada, y participar en toda clase de conferencias y eventos en vivo, sino que además pudieron ser testigos de una película de cuatro minutos que funciona como base para presentar el primer proyecto de animación de la franquicia desde Puella Magi Madoka Mágica The Movie: Rebellion.



Evangelion: 3.0+1.0



La última entrega de la tetralogía Rebuild of Evangelion ciertamente se está tomando su tiempo. El destino final de esta película es aún incierto, ya que su creador Hideaki Anno, se encuentra trabajando en la producción de Godzilla: Resurgence a modo de un bien merecido descanso de la franquicia Evangelion, luego de la reacción negativa de los fans hacia ciertos detalles de la historia en su última instancia cinematográfica. Recordemos que el señor Anno tiene un historial de salud vinculado a la producción de su tan elogiada creación y que, por el bien de la salud mental del hombre que nos trajo una de los más emblemáticos animes de las últimas décadas, quizás deberíamos apoyarlo sin importar lo mucho que queremos saber si Rebuild es una secuela o un reboot.



TE ACOMPAÑAMOS
A DONDE QUIERAS

ISSUU APP

ANDROID

WINDOWS PHONE

ITUNES



ISSUU.COM/GLITCHYFRAMES

